no.448
1993年 5/1
アミューズメント通信
MAY 1, 1993

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

任天堂、衛星放送利用に乗り出す

セントギガに出資

TVゲームの新サービス分野に

任天堂㈱(本社京都、山内溥社長)は三月十八日、経営が悪化している衛星デジタル音楽放送㈱(通称セントギガ、本社東京、福田信社長)の支援要請に応じ、七億八千二百万円の出資を行なうとともに、「スーパーファミコン」(SFC)と衛星放送を結びつける各種サービスを九四年四月から開始すると発表した。

セントギガ(資本金二十八億三千万円)は契約数の伸び悩みで五十三億八千万円の累積赤字を抱えており、再建に向け任天堂による支援交渉が一月末に表面化していた。

セントギガは三月五日の臨時株主総会で第三者割り当てによる増資(十一億七千万円)を決め、同十八日にその引受先が明らかになったもの。任天堂は、一月に設立した子会社の任天堂ギガ㈱を通じて出資。他の出資者は福武書店、伊藤忠商事、あさひ銀行。この結果任天堂は出資比率一九・五%で筆頭株主になった。

セントギガでは現行の音楽放送のほか、九四年四月から電波枠を拡大して文字情報サービスを開始する予定。そこで、任天堂はSFCを使った新たな衛星放送情報サービスを同時に始めるため、専用アダプター、カートリッジの開発を進めることになった。福武書店も任天堂と教育ソフト開発で提携しており、衛星放送による教育サービスでも提携する。

具体的にはBSチューナーとSFCを結ぶ専用デコーダー(スクランブル制御装置)とアダプター、そしてSFCに差し込む衛星放送対応カートリッジが必要になり、前者についてはセントギガと任天堂が共同開発し、九四年四月に九千八百円で発売する予定(カートリッジの価格は未定)。

カートリッジは当面三種類を予定しており、「セントギガ専用カセット」では、①イメージ映像と文字情報つきの音楽放送サービスや、②天気予報などの関連情報サービスが楽しめる。「衛星放送対応ゲームカセット」では、①全国で同時にゲームの開始、終了が実現するゲーム大会サービス、②例えば英語によるクイズ番組などのヒアリングサービスが楽しめる。もうひとつは「衛星放送対応教育カセット」となっている。

このシステムはユーザーがSFCを端末機として操作パッドで入力し、放送で送られている情報に応じて即座に採点表示できる、などこれまでにない機能を持っていることから、TVゲームの新しい分野を切り拓くことになる。任天堂ではゲーム大会などのイベントについては、セントギガから放送時間を買い上げ、無料放送にするもよう。

セントギガでは現在約四万件しかない受信契約が、これら文字情報サービスを開始することにより、一挙に大幅増し、経営を改善できると期待している。

三次元の高度技術持つ

E&S社のCGを応用

ナムコがAM機共同開発で提携に合意

米国の軍事関連メーカー、エバンス&サザーランド社(E&S社、本社ユタ州ソルトレイクシティ)のシミュレーション部門(ロバート・シューマッカー社長)と㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は三月二十四日、E&S社の持つ高度なコンピューターグラフィック(CG)技術を応用してナムコがAM機を開発していくことで合意したと発表した。

E&S社は高度でリアルなCGのハード/ソフトの世界的メーカー。六八年の設立以来、飛行シミュレーター用のリアルタイムCGとそのディスプレイシステムを民間航空会社、米軍、NASAなどに六百件以上納入してきている。同社はまたワークステーション用の高速画像処理装置を製造しているほか、同社独特の「デジスター」と呼ばれるCGプラネタリウム投影システムも製造している。

ナムコではE&S社が持つ高度な三次元CG画像技術(製品としてはESIG—2000、4000がある)を使って、立体感のある新たなCGゲーム機やシミュレーターを開発する考えで、これから具体的な開発分担などを決めていく。業務用CGゲーム機の開発では、セガ社はゼネラルエレクトリック(GE)社と提携して、CGシステム基板「モデル2」を開発中であることをすでに発表しており、ナムコもE&S社との提携を明らかにした意義は大きい。

E&S社では、米国の軍事予算削減により軍需向けが低迷、民需関連に力を入れるという「民需転換」を図りつつあり、これとナムコのゲーム開発がうまく一致することになったもの。ナムコでは早速、VR開発本部を四月一日付で新設した(本紙前号参照)。

中村社長は、「リアルタイムCG技術分野において尊敬すべき先駆者であり、世界的に信頼すべき最新最高の技術を持つE&S社と提携することにより、新たなエンタテイメント創造の可能性が期待できる」と語った。

また、シューマッカー社長は、「AMビジネスで世界的に成功し、将来のエンタテイメントの方向性に明快なビジョンを持つナムコとともに、新市場を開拓できることになった」と語っている。

E&S社シミュレーション部門のロバート・シューマッカー社長(左)とナムコの中村雅哉社長

伊藤忠商事が映像シミュレーターで

アイワークス社と契約

「シネトロポリス」メインに独占販売権

スタン・キンゼー会長

伊藤忠商事㈱(本社大阪、室伏稔社長)はこのほど、米国アイワークス・エンタテイメント社(本社カリフォルニア州バーバンク、スタン・キンゼー会長)との間で、アイワークス社の映像シミュレーション施設に関し、日本を含む東南アジア二十二ヵ国における独占販売権を三月中旬に取得した、と発表した。

これは両社の資本提携(伊藤忠がアイワークス社の株を一〇%強取得)によるもので、今後伊藤忠はアイワークス社製品のすべてを東南アジアで展開することになった(ただしアイワークス社とミノルタの共同開発によるドーム状スクリーン使用「アイワークスフィア870」のみ対象外)。

伊藤忠は各施設を独占販売するが、メインは映像パーク「シネトロポリス」のフランチャイズ展開。これはアイワークス社の「ターボツアーシアター」、円筒型三百六十度全周スクリーンや巨大スクリーン使用映像館、バーチャルリアリティコーナーのほかレストランやイベント施設を組合わせたもので、標準約四千平方メートルの敷地が必要。この第一号パークが米国コネチカット州で十月オープンする予定。

伊藤忠ではこの展開について、東京、大阪での遊休地活用の形で約五年の期限を設けて営業する計画だが、企画から完成まで約一年半かかるため、国内初の設置は二年ほど先になるとしている。

なおこれまで「ターボツアーシアター」の国内総代理店だった㈱フューチャリスト・ライド&ショーは一月末で契約期限が切れたが、伊藤忠を通じて同施設を販売することになっている。

アイワークス社の映像シミュレーター「リアクター」のようす

セガ社が横浜の

八景島に遊園地

屋内にダークライドなど

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)は、横浜市が開発を進めている人工島内のレジャー施設「横浜・八景島シーパラダイス」の中に、ドーム式の屋内遊園地「カーニバルハウス」を設置し、八景島と同時に五月八日オープンすることを、三月二十三日発表した。

シーパラダイスは西武不動産などが出資した㈱横浜八景島(本社横浜市、黒田昭社長)が建設、運営するもので、七万平方メートルに水族館やマリーナなどが設けられる。

その中央にセガ社初の遊園地が設置される。敷地面積は約二千九百平方メートルで高さ約九メートルのドーム天井が全体を覆い、園内の一部は二層構造になる。

設置機種は百メートルコースのダークライド式コースター、ティーカップ、「AS—1」、「バーチャフォーミュラ」、パターゴルフのほか各種アーケード機など約二百台設置し、家族連れや若者を対象とする。園内は海底をイメージした演出を行なう。

同社では遊園地建設に約十億円を投資し、年間十億円の売上げを目標としている。

AAMA

米国協会員に出展資格

JAMMA第21回理事会、「顧問団」検討

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中山隼雄会長、JAMMA）は二月十六日、東京・赤坂の赤坂プリンスホテルで第二十一回理事会を開き、米国AAMA会員のAMショーへの出展を基本的に認めることにしたほか、JAMMA広報紙の発行などについて検討した。

会員の入退会について、正会員として㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）の入会が承認された。

コピー対策のため米国AAMAとタイアップし海外事務所を設けることについて、両協会の覚書、「顧問団」設置基準、業務委託契約書などの案が示され、基本的に原案の方向で作業を進めていくことを了承した。

JAMMAの広報紙を発行する計画案を検討した。それによるとA4版で英文一ページを含む六ページ構成で、年五回発行。五百部印刷し三百五十部を会員および関係先へ配布する。作成作業は業界誌に委託することになっており、四社に見積りを依頼（一社辞退）したところ、見積額にかなりの差があるため再度見積りを求めた、との報告があった。中山会長は、予算について広告を掲載するかどうかも含めて諮りたい、とした。また担当する広報部会の真鍋勝紀部会長は「『AOUニュース』のような粗末な印刷でなくもっといいものにしたい」と述べた。

AAMA会員のAMショーへの出展については、AAMAからJAMMAへ「特別の配慮をしてほしい」との要望があることを受け、「AAMA会員の出展に関する暫定措置」案を検討、了承した。

それによると出展を希望するAAMA会員は、JAMMAのすべての規則に従うことを保証するというAAMA会長名による「保証書」と出展申込書をJAMMAへ提出。これをJAMMA正副会長会議で審査し、問題がなければAMショー出展のための賛助会員として理事会で審議、承認するという手続きをとることとし、入会金や賛助会費、小間料金などは規定どおり徴収することになっている。なお中山会長は、「これは日本国籍以外の業者に対する例外措置なので、英国BACTAにも声をかけたい」としている。

以上のほか、恒例の新春行事となっている三協会賀詞交歓会の会場および運営方法について再検討した。事務局移転先の選定についても担当理事三名を決めた。

風営法改正を求める陳情書（本紙前号に全文掲載）を警察庁に提出した報告などがあった。

「健全化を阻害する機械基準」に基づく「健全娯楽届済証」の発行状況について、十一―一月に百七件、約一万二千枚を発行したとの報告があった。健全娯楽推進委員会の金沢義秋委員長は「この三ヵ月間に四回ほど機械の審査委員会を開いたが、問題と思われるものは以前に比べるとかなり減った」としている。

JAMMA第21回理事会（2月16日）のようす

サノヤス・ヒシノ明昌

新社長に大野氏

住友重機の副社長から

大野伊左男氏

㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪）は三月三十一日の取締役会で、住友重機械工業㈱の大野伊左男副社長を社長として迎え入れ、太田黒尚雄社長は代表権のある会長に就任する人事を内定した。

なお佐野川谷安太郎会長は相談役に退くことになった。これは六月下旬の定時株主総会で正式決定する予定。

太田黒社長は、同社の前進である佐野安船渠が造船不況で経営不振に陥ったため八一年、住友銀行常務から社長に就任。菱野金属工業、明昌特殊産業などをそれぞれ合併し、同社の経営を建て直した。

新社長となる大野伊左男氏は五四年東大工卒、浦賀重工業㈱（現住友重機械工業㈱）入社。八五年取締役、八七年常務、九〇年専務を経て九二年六月から副社長。東京都出身、六十一歳。

サノヤス・ヒシノ明昌では経営再建が成功したことから、造船技術畑の大野氏を社長に招くことにしたもので、同氏はすでに四月一日付で顧問となっている。

JAMMAショー委

出展料一部返却

昨年分1小間9千円ずつ

JAMMAのショー委員会（中山隼雄委員長）は、第二十一回理事会に引き続き会合を開き、第三十回AMショーの決算、次回AMショーのJAPEAとの共催などについて検討した。

三十回AMショーの決算書が示され、剰余金約千百万円の処分について検討。出展社に返還すべきだとの意見が出されたため、税理士と相談の上、返還する方向で再検討することになった。

この件はその後、経理処理の関係から急ぎ二月二十五日付文書による理事会で、一小間当たり九千円を各出展社に返還することが決まり、三月十一日付で返金した。

三十一回AMショーについてJAPEAとの共催に関する「覚書」案を了承し、予算委員会を設置することを決めた。「覚書」の内容は以前に共催した時とほぼ同じものとなっている。予算委員会の委員選任は正副会長に一任となった。

今年の三十一回AMショーは八月二十六―二十八日、千葉の幕張メッセで四つのホール（計二万七千百八十平方㍍）を使用して開催される予定。出展予定小間数は約千四百小間、三日目は「一般公開日」とすることなどについて概要説明があり、了承された。なおショー初日夜には幕張プリンスホテルで恒例の合同パーティーを開く。

JAPEA、理事会

遠藤理事が辞任

会員代表者も鈴木副社長に

全日本遊園施設協会（事務局東京、山田三郎会長、JAPEA）は一月二十六日、大阪・梅田の関西文化サロンで第六十三回理事会を開き、AMショーのJAMMAとの共催に関する「覚書」案などを了承した。

遠藤栄氏（日本娯楽機㈱）から提出された理事辞任届を了承した。後任理事に角田一郎氏（㈱ツノダ）を推薦し、次回総会（五月二十七日、熱海）で提案することを決めた。

なおこれに伴い遠藤氏は、同協会機関誌発行所の㈱アミューズメント産業出版の監査役も辞任したため、後任監査役の候補者を次回理事会までに決めることになった。

また日本娯楽機から会員代表者を鈴木徹也副社長にするとの変更届、トーゴから理事代行代理人（山田俊一常務）を鈴木歳男副社長にするとの変更届が出されており、これを了承。このほか各委員会委員の一部変更なども了承した。

AMショー共催の「覚書」については、欠損剰余金の補完方法に一部修正を加え了承し、ショー委員および実行委員をそれぞれ二名ずつ選任した。

以上のほか、第五回海外視察ツアーとして「韓国の大田エキスポと遊園地事情視察」（九月八日から四日間）を実施することが決まった。

評決によりマーズ社に

賠償金54万ドル

特許侵害で米コンラックス

米国食品大手のマーズ社が、同社の硬貨処理特許を侵害したとして㈱日本コンラックス（本社東京、岡田真治社長）の子会社、コンラックスUSA社を訴えていた裁判で、デラウェア州ウィルミントンの連邦地裁は、十二月十八日、損害賠償としてコンラックスUSA社がマーズ社に五十四万六千ドル支払うよう評決を下した。

これはマーズ社の硬貨処理特許をコンラックスUSA社が侵害していると九二年六月に下した判決（本紙第429号参照）に伴うもの。この特許は九二年十一月に切れたこともあり、販売禁止命令は解除されたので、コンラックスUSA社はコインチェンジャー「プリミア」の生産を再開するが、判決に従い損害賠償金の支払いに応じたもよう。

マーズ社はその子会社のマーズ・エレクトロニクス・インターナショナルを通じて硬貨処理機を製造、コンラックスUSA社と衝突していた。

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月13日～28日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

実用新案出願公告

三月十七日＝「腕相撲遊技機」、大平技研工業㈱（岐阜）、5-10857、62-63347。「室内娯楽野球遊戯具セット」、矢野俊一（愛知）、5-10860、63-12423。「遊戯施設」、泉陽興業㈱（大阪）、5-10864、61-137063。「走行遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-10870、61-132400。「遊戯用乗物」、本田技研工業㈱（東京）、5-10873、62-150152。

三月二十五日＝「表示合わせゲーム装置」、㈱センテクリエイションズ（東京）、5-111900、63-62977。「クレーンゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、5-11901、62-103785。「電気遊戯機のクレーン装置」、和光電機㈱（東京）、5-11902、62-115856。「ゲーム機のコイン転送装置」、㈱シグマ（東京）、5-11903、62-127399。「移動体への給電装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-11906、62-153139。「アクアレジャー施設」、㈱大一（大阪）、5-11907、63-37763。同、5-11908、63-37764。「アクアレジャー用浮遊遊戯装置」、同、5-11909、63-37765。

特許出願公開

三月二十三日＝「クレーンゲーム機におけるキャッチャーの動作制御装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、5-68750、3-230382。

実用新案出願公開

三月十九日＝「ボールリフト装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-20780、3-81378。「複数体の縫いぐるみ」、同、5-20789、3-81377。「乗用遊戯具」、本田技研工業㈱（東京）、5-20788、3-10667。

三月二十三日＝「遊戯カード処理装置」、高砂電器産業㈱（大阪）、5-21989、3-79835。「つかみ取りゲーム機」、㈱ジャレコ（東京）、5-21990、3-79928。「景品つかみ取りゲーム機」、同、5-21991、3-79929。

AOU傘下44番目の 鳥取県協が発足
会長にサルビアの前田氏選任

AOU傘下四十四番目となる「鳥取県アミューズメント施設営業者協会」の設立総会が三月十九日、倉吉市内の倉吉シティホテルで開かれ、定款の承認、役員選出などを行ない、同協会は正式に発足した。会長には前田達人氏（㈱サルビア）が就任した。

鳥取県では専業オペレーターが少ないこともあって、これまで組織化の動きがまったくなかったが、AOUの働きかけにより県警の協力も得て今回ようやく協会設立に至ったもの。

来ひんとして県警防犯少年課の村山英明課長が「青少年健全育成や暴力団対策、また相互の情報交換、従業員研修などに組織として対応できる態勢になったことは大変喜ばしい」と挨拶した。また同暴力団対策室の中田光一室長は暴対法と県内の暴力団の状況を説明し、同少年対策室の淀瀬秀夫室長は少年非行の現状などについて話をした。

AOUの梅原靖三会長は、「AOUでは、世間の人々がゲーム場を思い浮かべた時、明るく楽しい所だとイメージしてもらえるような状態にするための活動をしている。また業界を発展させるには業者団体が必要であり、業者にとっても組織化は発言の機会を持つことにもなる」と述べた。

続いて設立準備委員長の前田氏が議長となって議案審議に入り、定款案、会費規定案、事業計画案が原案どおり承認された。会費規定によると、入会金は正会員三万円、準会員一万円、年会費は一律でそれぞれ四万円、五千円となっている。事業計画では組織拡大、青少年対策への協力、違法営業の追放などを挙げている。

役員については、同総会に出席した正会員全員（十一社）を理事とした上で、会長に前田氏を選任し、会長の指名により副会長に清水英仁氏（セガ社）と蓑田和弥氏（タイトー）、監事に中嶋功一氏（ナムコ）がそれぞれ就任した。

なお同協会の会員数は、会費納入後に正式に決まるが、現在入会を希望しているのは正会員十一社と準会員十四社となっている。

このほかAOUへの加盟の承認、暴力団排除宣言の採択を行なった。

議事終了後、AOU中国地区協議会の平本将人会長が、「業界が大きくなるほど社会的責任も大きくなる。その意味で今や当業界はビジネス以外に地域に貢献していく活動が必要になってきており、一社ではできないことを皆で一緒にやっていきたい」と挨拶した。

総会終了後、懇親会が開かれ、岡山県協の松田次雄会長が乾杯の音頭をとって進められた。

写真は鳥取県協設立総会にて、左上は前田達人会長、右上はAOUの梅原靖三会長、右は県警の村山英明課長。下は総会のようす

鳥取県アミューズメント施設営業者協会（仮称）設立総会

AOU法務委員会合 風営陳情で検討
JAMMAにほぼ同調できる

AOUの法務委員会（真鍋正委員長）は三月十一日、東京のAOU事務局で第六回会合を開き、JAMMAが風営法改正を求めて警察庁に提出した陳情書について検討した。これはJAMMAの陳情に対し、AOUとして協力できるところがあれば確認しておきたいということで行なわれた。

JAMMAの陳情書のうち、「八号営業」の対象とすべき遊技設備については賭博に使用されるのは偶然の遊技に属するものばかりであり、これらに限るべきとする点については妥当であるとの意見が多く出された。とくに風営法第二条第一項第八号で「本来の用途以外の用途として」はスロットマシンの本来の性質からしても、理屈の通らない間違いであること、また法施行後七年を経過しても遊技機賭博の実態は改善されていないことも指摘された。

景品提供について風営法では遊技の結果に応じて賞品を提供してはならないと規定する一方で、警察当局からは一定の範囲内での景品提供が認められており、適正な法改正を求めるとの陳情については、その必要性があるとの意見が多かった。

しかし、以上二点について荒井房義専務は、違法営業を含めて業界に対する批判がある現状から、世論の支持が得られるかどうかという意味で意見を保留する、としている。

以上のほか、許可申請に関わる法人役員の範囲を関係役員に限るようにすると求めることについては、可能だがなお不明な点があるとした。現行法令上「八号営業」の対象となる遊技設備の範囲の明確化など、その他改善要求には同意できるとした。

風営法問題とは別に、女性に対してセクハラになる麻雀ゲームを運営していて恥かしくないかと申し入れた愛知県の主婦からセガ社などに対する二月二十日付の質問書についてAOUに申し入れがあった段階で、健全営業推進委に委ねることにした。

茨城県協、通常総会 ロケの情報交換
地元催しへの参加検討も

茨城県アミューズメントオペレーター協会（事務局水戸市、宇島準一会長、会員十七社）では三月十八日、大洗のシーサイドホテルで平成五年度通常総会を開き、予算案などを承認した。

同総会には十二社が出席。宇島会長は、「AM業界は他の業界に比べて活況を呈しているが、業界内の企業間格差が相当顕著になってきている。中小オペレーターは今後どのように対応していけばよいのか。本日そういう意見交換ができれば有意義なものとなる」と挨拶した。

続いて梶格康理事（AOU理事）からAOUの最近の活動状況について報告があった後、宇島会長が議長となり議案審議に入った。

平成四年度事業報告案、収支決算案、五年度事業計画案、予算案は、いずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、八月の地方祭（昨年も参加し売上金を寄付）への参加の検討、北関東地区協議会主催技術研修会開催（十月予定）への全面協力、県内にロケを持つ大手業者の加入促進などのほか、前年とほぼ同様の活動を行なうことになっている。

議事終了後、参加メーカー五社による新製品動向についての説明、ロケおよびカラオケ市場などについての情報交換が行なわれ、続いて懇親会も開かれた。

上の写真は茨城県協総会にて、下は第2回中国地区技術研修会のもよう

AOU技術研修会 中国地区2回目
九州地区では初めて開催

AOUの中国地区協議会（平本将人会長）では三月一―二日、山口市内の山口グランドホテルで「第二回中国地区技術研修会」を開催、四県協から五十二名が受講した。

この研修会はAOU研修委員会（佐久間正則委員長）の活動の一環として、各地区協議会単位で企画、主催しているもので、AOUとしては七回目。今回は開催地の山口県協（萩田雅重会長）が準備を進めた。

開講式で平本会長が、「AM施設は今やレジャー関連施設の中でもなくてはならないものになってきた。だからこそ生き残るためにも良い機械、良い店づくり、サービスの三つの要素が重要になってくる」と挨拶した。

講義は第六回（大阪）の内容を踏まえた上で、新たに紙幣両替機の取扱いを加え充実させたものとなった。講師および講義項目は次のとおり。

米井昭友氏、安田雅樹氏（㈱タイトー）＝ハンダごての使い方、コインシューターのメンテナンス、クレーン機「ニューカプリチオ」の取扱い方。

高橋孝太郎氏、畠中貞氏（㈱ナムコ）＝TVモニターの取扱い方法、アーケードゲーム機「コズモギャングズ」の取扱い。

池田隆正氏（㈱グローリー商事）＝高額紙幣両替機「ER－100」の特徴および取扱い方。

石橋米秋氏、川村哲治氏（セガ社）＝テスターの使い方、図面の見方、クレーン機「ニューUFOキャッチャー」のメンテナンスについて。

閉講式では、AOU研修委員会の佐久間委員長が「前回のアンケートを参考にできるだけ機械を持ち込んでもらったので、説明がわかりやすかったと思う」と挨拶。また同地区協の福田照三副会長、AOUの桐谷克己事務局長からも挨拶があった。

なお同研修会は続いて九州・沖縄地区でも「第八回」として三月三―四日、初めて九州・沖縄地区でも「第八回」として博多のサンヒルズホテルで開かれ、六県協から四十五名が受講。

これは初心者を対象として、第七回とほぼ同じ内容で行なわれた。講師はタイトーの米井氏と安田氏（第七回と同じ）、秋田県協の坂武副会長、ナムコの永島洋介氏と長尾真悟氏が担当した。

同地区協議会の政須美夫会長は挨拶の中で、「当業界は今脚光を浴びているが、オペレーションに必要な基本的技術を身につけた従業員の養成が、ロケにおける課題のひとつとなっている」と語った。

中国地区協の平本将人会長

RPGシナリオの

コンテスト協力

コナミが専門学校の催しに

ECCコンピュータ学院（本部大阪、大西宏史学院長）は、コナミ㈱（本社神戸市、西村靖雄社長）との共催による「第二回RPGシナリオコンテスト」を実施し、その審査結果発表会を二月十六日、同学院の大阪校で開いた。

これは独自の“思考力開発カリキュラム”の一環として、昨年からコナミの全面協力を得て同学院生を対象に行なわれているもので、同学院では「企業と専門学校の新しい協調関係のあり方を問う試み」としている。

RPGのシナリオ制作に一年生約六百人が取り組み、企画力、説得力などが審査され、最優秀に二作品（石田敬一郎作と風早成彦作）ほか優秀十五作品が表彰された。

発表会にはコナミの戸泉木一開発管理部長、樹下国昭開発三部統括部長、永田昭彦技術研究所次長と小島秀夫主任が出席。

大西学院長は挨拶の中で「ゲームの題材は学業に反するとの声もあったが、表彰された学生たちは学業でも優秀だ。やはり幅広い能力開発が大切になる」と述べた。

コナミの戸泉部長は、「人々に感動を与えるゲーム作りには人間の幅が必要。またゲームとはこういうものだと枠をはめてはいけない。その意味でも見聞を広めてほしい」と語った。樹下部長は、「前回よりレベルが上がり完成度も高いしコンセプトも明確」と総評した。

質疑応答ではコナミへの就職に関することに話題が集中した。なお前回最優秀となったグループ代表の藤戸洋司君が、コナミ入社が内定していることも明らかにされた。

第２回ＲＰＧシナリオコンテスト発表会にて、左からＥＣＣ大阪校の西山校長、コナミの小島主任、永田次長、樹下部長、戸泉部長

カプコンの機構改革

業務本部を新設

海外営業本部は三部制に

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は四月二日、大幅な機構改革と人事異動（四月一日付）を明らかにした。

これは、①経営企画本部にあった知的財産、国際事業、国際財経の三部を総合して関連事業部とする、②経理本部のシステム部をシステム室に改称する、③国内営業本部にアミューズメント施設部と営業企画部を新設する、④広告宣伝室を国内営業本部から分離し、広告宣伝部とする、⑤海外営業本部の海外営業部を廃止し、欧州営業、アジア営業、米州営業の三部を新設する、⑥業務本部を新設し、業務、物流、商品一、商品二の四部を設ける、⑦企画制作本部にライセンス事業部を新設する、⑧製造商品本部を製造本部に、また商品部を購買部に改称する。

（4月1日）業務本部長業務部長兼物流部長（営業部門管掌兼海外営業部長）常務中村昌弘氏▽兼関連事業部長、取締役経営企画本部長兼企画部長大島平治氏▽兼営業企画部長、同国内営業本部長岡田光雄氏▽兼ライセンス事業部長、同企画制作本部長、坂井昭夫氏。

総務本部副本部長兼人事部長（経営企画本部副本部長兼国際財経部長）河本文朗氏▽東京支店長（知的財産部長）枚田隆一氏▽アミューズメント施設部長（カプトロン取締役開発部長）初野純孝氏▽海外営業本部副本部長兼欧州営業部長（海外営業部長）笹谷実氏▽アジア営業部長（国際事業部長）大谷弼氏▽米州営業部長、奥山光三氏。

ナムコの機構改革

販売一部と二部

東京と大阪の販売格上げ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は四月一日付で機構改革と人事異動を実施した。これは①経営企画部門に海外AM事業企画部を新設、営業部門の海外営業部を廃止する、②コンシューマー事業部門にコンシューマー統括室を新設。コンシューマー開発部を廃止し業務をCS開発部などに移す、③企画事業部門にあったテーマパーク事業部を営業部門の営業本部に移す、④販売部門で販売管理部、販売一部、販売二部を新設し、販売部を廃止する、というもの。

（4月1日）兼経理部長、常務管理部門担当川上国雄氏▽兼コンシューマー統括室長、取締役コンシューマー事業部門担当浅田康彦氏▽経営企画部門担当兼経営企画室長（経理部長）取締役田中慶治氏。

海外AM事業企画部長（海外営業部長）木立正春氏▽企画事業室長（テーマパーク事業部長）池沢守氏▽サービス部長、中島一樹氏▽テーマパーク事業部長（営業企画部長）寺田泉氏▽販売管理部長、森永俊和氏▽販売一部長（販売部長）海外販売部長鈴木登氏▽販売二部長、竹内哲郎氏▽人事部門担当付部長（コンシューマー開発部長）桜井誠一氏。

コナミの機構改革

本社東京に統一

神戸は開発センターと改称

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）は四月一日付で、これまで二本社制としていたのを東京本社に一本化することを決めた。登記上本社は神戸だが主に開発を業務にしていることから、①神戸本社を神戸開発センターに改称、②東京本社を本社に改称する。また③東京ソフト開発センターを東京開発センターと改称する。

（4月1日）兼神戸開発センター所長、専務開発本部長兼技術研究所長上月景彦氏▽兼東京開発センター所長、開発七部長北上一三氏。

同社ではまた、東京地区での開発および製造部門拡充のため、神奈川県座間市に「東京テクニカルセンター」（仮称）を新設することを決めた。これは業務用TVゲームソフト開発や応用技術の研究開発を目的とするもので、約六千五百平方メートルの敷地に延べ約一万二千平方メートルの五階建てを予定、業務用ゲーム機の生産拠点ともなる。総事業費六十億円、六月にも着工し、九四年六月の完成を予定している。

テクモが人事異動

中村氏常務昇格

ロケーション開発部新設

テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）は三月二十三日、中村純司取締役の常務昇格、ロケーション開発の部新設を含む機構改革と人事異動を発表した。常務は前田洋海氏、赤石厳氏と中村氏の三人になる。

（4月1日）営業開発部長（販売担当）常務前田洋海氏▽常務（取締役）商品開発部長中村純司氏▽営業部長（総務部長）松井与史郎氏。

販売部長、深田勇氏▽総務部長、石井重光氏。

データイースト

福岡営業所大阪に統合

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）は、四月一日付で福岡営業所を大阪営業所に統合することになった、と発表した。これに伴い福岡営業所は三月末に閉鎖となった。

同社の販売については本社コインオップ国内営業部にある東京営業所と、営業を強化した大阪営業所がそれぞれ担当する。

カラオケの

丸和実業が事実上倒産

民間の信用調査機関の調べによると、丸和実業㈱（富山市、村橋勝子社長）が三月十五日、富山地裁に自己破産を申請、事実上倒産した。負債は約十五億円のもよう。

同社は七三年創業、八一年五月に法人化した飲食店経営会社で、八八年以後は自社開発のカラオケボックス「うた丸」を製造、販売して売り上げを伸ばした。しかしカラオケ業者の乱立などで経営を悪化させたとのこと。

三精の元社長

前田氏が死亡

前田完一氏（まえだ・かんいち＝元三精輸送機㈱社長）三月二十六日午前十一時十二分、肺ガンのため大津市内の大津市民病院で死去、七十歳。

告別式は二十七日午後一時から同市本宮二丁目十三の十五の自宅で行なわれた。喪主は妻、幸子（ゆきこ）さん。

社名変更

㈱エーディーケイ（旧・㈱アルファ電子工業）＝埼玉県上尾市愛宕一の十六の八、レーベンビル、☎（〇四八）七七五－二四一二、新井一夫社長。

ビクターエンタテインメント㈱（旧・ビクター音楽産業㈱と日本エイ・ブイ・シー㈱が合併）＝東京都渋谷区神宮前四の二十六の十八、☎三七四六－五五〇二、出口順社長。

電話番号変更

㈱テクノソフト＝長崎県佐世保市勝海町一六五の一、☎（〇九五六）三九－五五五五、大園富美男社長。

論潮

法改正の方向

旧風営法下では、子どもを対象にしたクレーン式遊技機などで遊技料金が低額でしかも景品が菓子類にすぎないものについては、「射幸心をそそるおそれのある遊技」に該当しないとして、「七号営業」の許可申請があっても受理しないとの行政処理で、なんら問題を生じることがなかった。

しかし八四年の風営法改正で、この点はまったく触れられないまま「八号営業」としてゲーム機設置営業が新たに風俗営業となり、しかも施行規則第三条の規定により広範囲のゲーム機が「八号営業」に関わる遊技設備となったことから、いわゆる少額景品提供遊技機（プライズマシン）がこれに含まれることになり、新たな矛盾を生じることになった。その大きな原因は「八号営業」に関わる遊技設備を、広くAMゲーム機まで含めてしまい、偶然の勝負を内容とする遊技機に限定しなかったことによる。

偶然の勝負を内容とする遊技機というのはスロットマシンなど、偶然の結果で勝敗が決まるものであり、これらに限定することは十分に可能だったし、今後そういうふうに法令を改正することも可能である。もしそうするなら、プライズマシンの扱いは旧風営法下での扱いに、原則的に戻るだけであり、「七号営業」にも「八号営業」にも関係なく自由に営業できることになる。これらの改正は、八四年の法改正の趣旨となんら矛盾しないし、現にある矛盾を解消することになる。

一方、旧風営法下で「七号営業」に属していた「射的、輪投げ」などの射幸遊技については、新風営法でも同じ扱いとなっている。これは少額景品を提供するいわゆるカーニバル遊技と、概念上混同が避けられない矛盾を起こしているので、それぞれの営業の実態を十分に調査した上で、問題がないとするならプライズマシンと同様に放任するべく、なんらかの法的処理をすべきだろう。

これらの矛盾を放置するのは混乱を大きくさせるだけだと考えられる。

景気一段と上向くか 米国市場に新ゲーム

ミッドウェー社「ＮＢＡ・ＪＡＭ」リード 日本製のＴＶゲーム機もバランスよく出品

湾岸戦争以後の深刻な経済不況から米国は次第に回復しつつあるが、かつての勢いまで回復するにはまだ年月が必要とされるし、クリントン政権による改革がどれほどうまくいくかにかかっている。業務用市場では、とくに新1ドル硬貨の必要性が指摘されるようになって久しいが、七九年発行の「スージー・Ｂ・ダラー」の失敗をはね返すだけのエネルギーが米国民にあるかどうか、なお不安が残っている。

米国業務用市場では、「ストリートファイターII・チャンピオンエディション」や同「ターボ」などがリードしてきたが、格闘技ゲームへの片寄りを示すだけのもので、市場全体が上向くことにつながっていない、もっと衝撃的なヒットが必要だという意見が多い。とは言えフリッパーやリデムプションゲーム（景品引き換え用チケット払い出し装置の付いたアーケードゲーム機）は次第に勢い付いており、そう悲観的でもない。

また、ＨＭＤ（ヘッドマウンテッドディスプレイ）方式のＶＲ（バーチャルリアリティ）ゲーム機が話題になっていることから、今回はＶＲ８社によるアップライトの新タイプが披露されるなどＶＲゲーム機の開発が盛んなことを示した。ＶＲゲームが新分野を形成していくかどうかは、ハードウェアを生かすソフトウェアの開発にかかっており、今後この点が注目されることになる。

一方、米国業務用市場はいくつかの州で財源確保のため導入された、ＶＬＴ（ビデオ・ラッタリー・ターミナル）と呼ばれるＴＶギャンブル機によって、ＡＭゲーム機を支えてきた基盤が揺らぎ始めている。しかし、広大な米国市場が、人口の少ない田舎町のＴＶギャンブル機合法化で、そう簡単にだめになるとは考えにくい。とは言え、ＡＭゲーム市場が健全性を保つ、とも断言できないという不安がある。

ＡＣＭＥ93に来れなかったオペレーターたちのために、各地で大手ディストリビューターが「オープンハウス」という名のミニショーを開くので、そこでまた違った傾向が出てくるかも知れないが、全般的な傾向はいぜん不透明なままだ。

アタリゲームズ社の小間で披露されたＡＬＧ社ＬＤガンゲーム機の新作「クライムパトロール」は、ハードなアクション映画のような内容で期待できる

アタリゲームズ社の小間で（左から）マイク・テイラー副社長、メアリー・フジワラさん、ボブ・シフィールド部長、ニューオーリンズノベリティ社のボースバーグ社長、アタリゲームズ社の中島英行社長、ジム・ニューランダー氏

アメリカン・サミー社の小間で（左から）鈴木義治社長、サミー工業の鈴木実本部長、里見治社長、アメリカン・サミー社のリック・ロカティー副社長

ジャレコＵＳＡ社の小間で（左から）ジャレコの三枝弘幸部長、ジャレコ・ヨーロッパ社のノーマン・レフトリー社長、ジャレコの金沢義秋社長、ジャレコＵＳＡ社の井川真一社長

出展規模大きく

ＡＣＭＥ（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）93は、三月十一―十三日、ラスベガスのサンズ・エキスポ&コンベンションセンターで開かれた。展示会には二百五十四社（昨年は二百十三社）が、九百二十一小間（七百七十小間）に出展、いずれも一九%以上の増加を示し、春の米国業務用展示会として一段と充実した。

もともとＡＣＭＥは、業者協会ＡＡＭＡによる「ＡＳＩ」と、業界誌「プレイメーター」による「ＡＯＥ」が合併、以後共催となっているもので、今回が八回目。ＡＡＭＡを母体とする基金、ＡＡＭＣＦによるチャリティディナーなど、ＡＭＯＡエキスポとはひと味違ったイベントを含んでいる。

出展社は増加したが、今回は米国テクモ社が出展しなかったのがちょっとした話題になった。同社では新ゲームの開発が間に合わないことから、出展しなかったと見られている。一方、前回出展しなかったアメリカンテクノス社は新ゲームの披露を兼ね、再び出展した。

ＡＣＭＥの開催地は八六年のシカゴを振り出しに、ニューオーリンズ、リノ（二回）、シカゴ、ラスベガス、サンアントニオと移り、今回二年ぶりにラスベガスに戻ってきた。ラスベガスではＭＧＭグランドホテル、トレジャーアイランドなど来年にかけてリゾート／

データイーストＵＳＡ社の小間の一部分。ＴＶゲーム機、フリッパーの新作とリデムプションゲーム機をバランスよく配した

米国セガ社の小間を、会場入口方面から見たようす。「バーチャレーシング」デラックス、ツイン、そしてアップライトを全面に

ACME'93　ACME'93　ACME'93　ACME'93　ACME'93

テーマパークの建設が盛んであり、ちょうどその建設ラッシュを目にすることができる。しかもサンズ・コンベンションセンターは二年前も評判がよく、今回も気分のよい会場となった。

出展社とディストリビューターら関係者以外にとって展示会は三日間、それぞれ初日が正午から、二日目と三日目が午前十時から、初日と二日目が午後五時まで、三日目は午後四時までとなっている。一方、ディストリビューターなど関係者らには、前日の午後五時から八時まで「ディストリビューター・プレビュー」が実施され、さらに初日は午前九時から開場される。こういう方式は米国で珍しくないが、「ディストリビューター・プレビュー」は昨年から開始され（ただし午後六時からの二時間）、今回は一段と本格的になった。

これに関して出展社の中には、「そうでなくとも三日間と長いのに、実質四日間となった」と不満を漏らす向きもある。しかし、日本の展示会のように一般プレイヤーが向けの催しでなく、オペレーターなど業者が集まるトレードショーなので、会期が増えればビジネスチャンスが増えると考えれば、不満は的はずれだという気もする。

入場はすべて登録制で一人二十ドルの登録（レジストレーション）料が必要。ＡＭＯＡエキスポのような種類はなく、一律である。もちろん日本の展示会のように一般プレイヤーが、我先にと入場するようなことはありえない。こういうトレードショーの水準を保つ実例を、ＪＡＭＭＡやＡＯＵのショー委員会関係者は研究してみてよさそうなものであるが、なかなか実現しない。

《ＴＶゲーム機》

ＮＢＡ・ＪＡＭ

展示会での出品内容は、三週間ほど前に日本のＡＯＵエキスポが開催されていることから、日本製や日本での販売代理ルートのある米国製の多くがすでにＡＯＵエキスポで披露されており、同じようなものとなった。このこと自体は極めて当然であるが、ＡＯＵエキスポで披露された開発中の新ゲームはＡＣＭＥではさすがに紹介されない、というような違いもある。しかし、それでもＡＯＵエキスポにはなかった新ゲームがいくつか披露された。

ＴＶゲーム機では、ヒット作「モータルコンバット」に続き、ミッドウェー社が「ＮＢＡ・ＪＡＭ」を出品、人気をさらった。ミッドウェー社とウィリアムズ社は、いずれもＷＭＳ社の子会社で姉妹関係にある。しかも本社所在地、営業スタッフも同じなので、当然ながら展示小間も同じだ。両社の製品は、日本ではタイトーが扱ってきており、「ＮＢＡ・ＪＡＭ」も、ま新しいままＡＯＵエキスポのタイトーの小間で披露されたが、なぜか印象が薄かったようだ。

ＡＣＭＥ93で人気の高かったミッドウェー社「ＮＢＡ・ＪＡＭ」。これ以外では、データイースト「ファイターズヒストリー」、コナミ「マーシャルチャンピオン」、ナムコ「ラッキー& ワイルド」などが比較的好評だった

ＡＣＭＥでは、この実写取り込み画像によるリアルなプロバスケットボールゲーム「ＮＢＡ・ＪＡＭ」が安定した評価を集めていた。ミッドウェー／ウィリアムズ社は、こうした実写画像もので独自の技術を持ち、それを発展させているらしく注目される。日本で伸び悩むのは、通常こうした米国製品は本体輸入価格を前提にするから、と見られている。

米国の開発メーカーで最有力のアタリゲームズ社は、東亜プランの許諾品「ナックルバッシュ」をメインに、同社従来機「スペースロード」などを出品した。アタリゲームズ社の開発したＴＶゲームは、日本のメーカーと違って独創的なものが多いだけに新ゲームの発表が期待されるが、今回は珍しく不作だった。

ＶＲゲーム機も

ＡＬＧ（アメリカン・レーザー・ゲームズ）社のＬＤガンゲーム機は、アタリゲームズ社が海外での販売権を独占することになった。ＡＬＧ社では「マッドドックII」に続く新作「クライムパトロール」（五月発売）をアタリゲームズ社とともに出品し注目された。これは、ハードなアクションもので、まるで映画のようなストーリーとなっており期待できる。

マイナーなメーカーであるストラータ社は発売中の「タイムキラーズ」を出品、ホテル客室で新作を見せたらしいが、それは知らない。

ＨＭＤ付きのＶＲゲーム機は、英国製「バーチャリティ」をエジソンブラザース社がオペレーション展開中とあって、関心を集めており、この分野が本格化するか注目されている。ＡＣＭＥでは昨年秋に名乗りを挙げたＡＷＴ（アルタネイト・ワールド・テクノロジー）社が硬貨作動式ＶＲゲーム機「バーチャルリアリティ」を出品、また今回新たにＶＲ８社がアップライト型ＶＲゲーム機「バーチャルコンバット」を披露した。

いずれも液晶カラーデ

ＳＮＫ・オブ・アメリカ社の小間で（左から）ＳＮＫの川崎英吉社長、米国子会社のジョン・バロン副社長、スーザン・ジャロッキーさん、ビデオゲームメヒコ社のオスカー・ギタレス社長、ＳＮＫの西山隆志常務

アメリカン・テクノス社の小間で（左から）マックギアー部長、ダイアナ・スミスさん、アルドー・ドナロイア氏、テクノスジャパンの西村成孝課長、タイトー開発スタッフ、アメリカン・テクノス社のグレッグ・ライス副社長、岩本啓一社長

米国ロムスター社の小間で（左から）ビスコの糸井泰久室長、ロムスターの保木孝仁社長、サンドラ・ビューソレーさん、ビスコの秋山哲雄社長

ジャレコＵＳＡ社の通路側に並べられた「グランプリスターII」。このシーンは絵になるらしく地元新聞でも似たような写真が掲げられた

米国コナミ社の小間の一部分。中央に見えるのが「カウボーイズ」（４人用）で、出品機はすべてアップライトだが、キット販売もある

ACME'93　ACME'93　ACME'93　ACME'93　ACME'93

《フリッパーその他》

期待できるトワイライトゾーン

さえないプリミア社「ＳＦII」

タイトー・アメリカ社の小間で「スーパーチェイス」と（左から）タイトーの加川政典次長、タイトー・アメリカ社の中西義典副社長、タイトーの田辺勝彦常務

ファブテック社の小間で（左から）英国デイスレジャー社スタッフ２人、ファブテック社のバルーズ社長、デイスレジャー社のボブ・デイス社長、デイスＤＢ社のサイモン・デイス社長

旭精工の子会社、アサヒセイコーＵＳＡ社の小間で（左３人目から）パメラ・シャーファーさん、リック・マインズ氏、安部一哉社長

米国のＡＭゲーム機を代表するもうひとつの分野、フリッパーでは伝統を引き継ぐ四大メーカーとアルビン・Ｇ社が出展した。しかし、ＷＭＳ社系のウィリアムズ社とミッドウェー社の各製品、そしてデータイーストＵＳＡ社フリッパーの優位性は変らず、旧ゴットリーブ社ブランドを引き継ぐプリミア社フリッパーはさえない。

「キューボール・ウィザード」の次作、プリミア社のフリッパー「ストリートファイターII」はカプコンからのライセンスを得ており、ＴＶゲーム機「ＳＦII」シリーズの人気にあやかるはずだったが、大ざっぱなゲーム内容で人気は盛り上がらない。同社ではＴＶゲーム機「ＳＦIIチャンピオンエディション」と並べてペアでオペレートしてほしいと言うが、どうだろうか。日本での発売は不明。バックガラスに浮かぶ研ナオコに似た感じのチュンリー（春麗）で受けるかどうか……。

こうして見るとカプコンＵＳＡ社が、独自のフリッパー部門を開設しようと検討しているのも、もっともなことだ。しかし、ＷＭＳ社系やデータイースト社が培ってきたフリッパー開発のノウハウは大きく、そう容易に対抗できるものではない。Ｄ・ゴットリーブ氏の息子を社長とするアルビン・Ｇ社は、昨年「ワールドツアー」でフリッパー市場への本格的参入を明らかにしており、ＡＣＭＥでも同機を出品したが、はっきり言って評価は低い。なぜかと言うと、ＷＭＳ社系とデータイーストＵＳＡ社がかなりレベルの高いフリッパーを作り続けているからだ。

ミッドウェー社は「クリーチャー・ブラックラグーン」、「トワイライトゾーン」、ウィリアムズ社は「ドラキュラ」と一気に三タイトルを披露し、気勢を挙げた。どれも凝ったフィーチャーで固められており、優劣はつけ難い。ウィリアムズ社の前作「ホワイトウォーター」も良いが、「ドラキュラ」もよく雰囲気を出している。

ミッドウェー社の「クリーチャー・ブラックラグーン」はアマゾンの半魚人がテーマで、沼から半魚人の姿が現われる。最も新しい「トワイライトゾーン」は、テレビ番組「世にも不思議な物語」をモデルにしたもので、ヒット作「アダムスファミリー」開発チームが担当した。

データイーストＵＳＡ社は、ＡＯＵエキスポで披露した「ロッキー＆ブルウィンクル」の出品にとどまったが、コミックからのライセンスもので明るいプレイフィールドが特徴になっており、期待できる。

プリミア社「ストリートファイターII」

ウィリアムズ社「ドラキュラ」

ACME'93　ACME'93　ACME'93　ACME'93　ACME'93

ィスプレイをＨＭＤに内蔵しており、プレイヤーの頭の動きに対応、また立体感のあるゲームにはなっているが、ゲームとしての映像ソフトが未熟な点は否定できない。プレイヤーが座るＡＷＴ社製よりも、立ったままプレイできるＶＲ８社製のほうが、操作性を含め一段と使いやすくなっており、開発はいい方向に向っているが、ソフト開発が今後の大きなカギになると見られている。

米国以外の外国製ではナムコ・アメリカ社が英国ノバ社製実写ドライブゲーム機「ストリートバイパー」、スペインのピックマチック社製ＬＤガンゲーム機「ゾルトンブラザーズ」を、ＡＯＵエキスポに続き出品。うち「ストリートバイパー」は人気を集めた。またベトソン社らはドイツのステラ社製ガンゲーム機「スーパーマークスマン」（ドイツでは「キムコーン」）を出品した。

ちょっと変ったところではファブテック社が、任天堂の許諾を得た業務用「スターフォックス」を披露した。ＳＦＣ用で初のＣＧゲームとして人気を集めているだけに、業務用としてどう展開できるか注目される。ＳＦＣと同等のハードを持つ業務用ＮＳＳ（ニンテンドー・スーパーシステム）について、米国任天堂は製造を中止しているが、オーシャン社などはソフト供給を続けており、ＡＣＭＥでも「リーサルウエポン」などの新作ソフトを出品した。

コナミ新ゲーム

日本の開発メーカーでは、金子製作所、コナミ、テクノスらが、ＡＯＵエキスポでも披露されていない新ゲームを披露した。日本のメーカーはほとんどが米国子会社を通じて出展した。

米国コナミ社は、新ゲーム「マーシャル・チャンピオン」と「カウボーイズ」を発表した。うち「マーシャル・チャンピオン」は、八方向三ボタン使用の格闘技ゲームで本体売り。日本でも五月ごろ発売を予定している。「カウボーイズ」は、米国のキャラクターもので西部劇をテーマにしており、キット販売。日本での発売予定はない。

同社ではヒット作「リーサルエンフォーサーズ」や「ミスティックウォリアーズ」、「ガイアポリス」も出品した。

カネコＵＳＡ社は新作「ギャルズパニックII」だけ出品。ヒットした前作を超える意気込みで、メイン基板を大幅にグレードアップし、カラー写真をモニターで再現できるほど向上させた。「ギャルズパニックII」は、主にドイツ市場向けで女性のヌードなど盛り込んだが、米国向けには修正を施して出品した。カード払い出しなどのオプション機能もある。

アメリカンテクノス社は新タイプの格闘技ゲーム「シャドーフォース」（変身忍者）だけ出品。これはゲームスタートが三コース選択、四人のメインキャラクター選択、二十以上の敵キャラなどに加え、プレイ中にプレイヤーのキャラクターを相手に変身できるというフィーチャーが付いている。二年ぶりの出展だが内容がある。

アメリカン・サミー社は、アテナ開発のシューティングゲーム「ダイオー」（大王）を初めて披露した。サミー、セタ、ビスコの共同開発ＳＳＶシステム基板による新ゲーム「パステルアイランド」なども出品、ソフトが揃い次第さらにシステム基板に力を入れる。

ジャレコＵＳＡ社は、アルカノイドタイプの新ゲーム「ピーカブー」を初めて披露。一応大人向けで、十四人の女性／男性モデルが登場するというもの。同社では「グランプリスターII」、「ワイルドパイロット」も出品した。

充実した日本製

米国セガ社は好調な「バーチャレーシング」のほか、「タイトルファイト」、「ダークエッジ」を出品した。タイトー・アメリカ社は、「スーパーチェイス」、「ハットトリックヒーロー93」など。ナムコ・アメリカ社は「ギャラクシアン３」六人用と、「ラッキー＆ワイルド」、「ナックルヘッズ」で盛り上げた。

「ＳＦII」（ストII）でブームを作ったカプコンＵＳＡ社は、「キャディラックス」と「パニッシャー」の出品にとどまった。プロレス「スラムマスター」（今夏発売予定）は看板だけ掲げた。同社製の中南米販売を担当することになった、日系のユニークな、ロムスター社も同様の出品内容。

アイレム・アメリカ社は「イン・ザ・ハント」（海底大戦争）を中心に、「スキンズゲーム」（メジャータイトル２）も出品。ビデオシステムの子会社、マックオリバー社は「タオタイドー」（タオ体道）だけ出品した。

「ネオジオ」を展開しているＳＮＫ・オブ・アメリカ社は、北米および中南米市場向けに新作「スリーカウント・バウト」（ファイアー・スープレックス）までのソフト、そして「ネオジオデッキ」を紹介した。データイーストＵＳＡ社は、格闘技「ファイターズ・ヒストリー」の披露に絞った。

以上のほか、米国のファブテック社がセイブ「ライデンII」（今夏出荷予定）の予告だけした。パイオニア・レーザー・エンタテイメント（ＰＬＥ）社は、ＬＤカラオケのほか家庭用マルチメディアゲーム機「レーザーアクティブ」を紹介していたが、どういう意味があったのかは不明だ。

アテナ／サミー「大王」

金子製作所「ギャルズパニックII」

ジャレコ「ピーカブー」

テクノス「変身忍者」

ＡＡＭＣＦディナーパーティーで（左から）英国コインマスター社のトニー・リンチ会長、ＢＡＣＴＡのブライアン・ミーデン会長、ナムコの中村雅哉社長、井木俊治氏、ナムコ・ヨーロッパ社のシェーン・ブレイク社長

ＡＡＭＣＦディナーパーティーで（左から）コナミの平岡賢司部長、米国コナミ社の坂本進社長、ジャレコの金沢義秋社長、サミー工業の里見治社長

ファブテック社の小間で「スーパーマリオ」と（左から）フランク・バルーズ社長夫妻、オペレーター会社ＡＡＡのジーン・ウィンステッド副社長とノーマン・ピンク社長（元ＡＭＯＡ会長）

現在５番目のフリッパーメーカー、アルビン・Ｇ社の小間。一応、本格メーカーの体裁を整えたことになる

ＷＭＳ社グループの小間で、ミッドウェー社の最新フリッパー「トワイライトゾーン」を展示しているようす

ACME'93　ACME'93　ACME'93　ACME'93

Thursday, Friday, Saturday
March 11-13, 1993

Sands Expo &
Convention Center
Las Vegas, NV

TVゲームとフリッパー以外のAMゲーム機では、リデムプションゲーム機が実に多く出品された。しかし、その多くはそれほどスキルを要さない簡単なゲームで、だからこそリデムプション機構が必要というものである。

いくつか気になるところでは、カネコUSA社「エッグ・オ・マティック」、プロムリー社「ウィール・ゼム・イン」、ファブテック社「スーパーマリオ」、エキシディ社「トロル」などがある。ブンドラ社はTV競馬ゲーム「ネック＆ネック」を発売中だが、TVゲームと言うよりか、TVモニターを使った単なるリデムプションゲームにすぎない。

リデムプション用の景品も数多く出品され、ACME93ではついに会場奥に「リデムプションシティ」という特別ブースを設け、代表的な機種など集めたほか、この近くにこの関係の出展小間を集中させた。しかし、来場客の多くは、あまりこれらのゾーンに長く足をとどめていなかった。

AMゲーム機のほか、VLTがらみのTVギャンブル機、伝統あるジュークボックス、TVモニターやキャビネットなどパーツ関係などいろいろあるが、割愛する。

登録入場50％増

メキシコなど中南米が多い

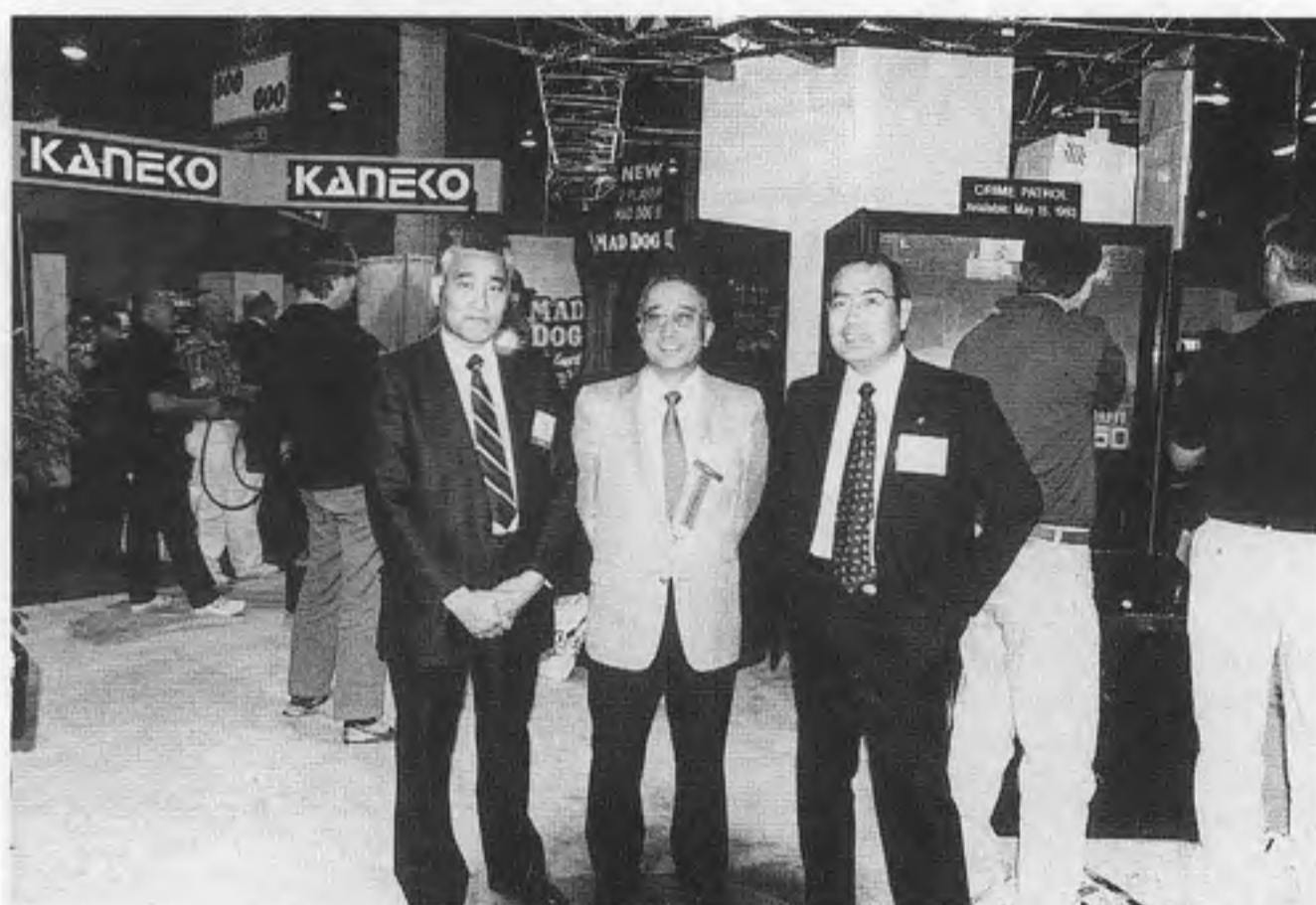
ACME93の登録入場者数は、八千五百八十六人で昨年の五千七百十二人と比べ実に五〇・三％も増加した。これはメキシコなど中南米の業者が急速に増えてきているため、と見られているが、米国業者の名前で登録していることが多く（例えば出展メーカーが招待して、出展社バッジを贈るとか）、必らずしも統計数値の裏付けがない。

ちなみにACME93の来場者数のうち、米国以外からは三十八ヵ国の六百二十七人となっている。

ショー前日（十日）の夜、シーザースパレスで主な出展メーカー十六社が共同で、世界各地のディストリビューターを招いてのレセプションを催した。これはAMOAエキスポの際にも催されるもので、そう混雑もなく快適である。日本の合同ショーパーティーの企画関係者は研究してみてよい、と考えられる。

初日の夜はシーザースパレスでAAMCFによるディナーパーティーがあり、レア・ベテルマンさんの栄誉をたたえた。このパーティーでAAMAは年間優秀ディストリビューターにアトラス社、同メーカーにウィリアムズ社を選んだと発表、記念楯を贈った。

AAMCFディナーパーティーで（左から）CAロビンソン社のアイラ・ベテルマン社長、レア・ベテルマンさん、ドイツ・ノバ社のハンス・ローゼンツバイク社長

アイレム・アメリカ社の小間で（左から）藤本正浩部長、フィルモアの森田登志喜社長、アイレムの中野哲雄常務、高嶋由之社長、女性スタッフ、橋本博良部長

アタリゲームズ社の小間で中島英行社長（中央）とデータイーストの福田秀男氏（左）、福田哲夫社長

カネコUSA社の小間で「ギャルズパニックII」と(左から)マーチン・グラスマン社長、金子製作所の金子浩社長

IAAPA

75周年で記念の催しも

前身の全米協会NAAPは実質1918年設立

遊園地関係業者の国際的な協会、IAAPA(インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外、ロイ・ギリアン会長)は今年、発足してから七十五周年を迎えることから、〝ダイアモンド・アニバーサリー〟(七十五周年)記念として、今秋開かれるIAAPAショーを盛り上げることになった。

IAAPAの設立のゆえんについては、古い話でもあり具体的な説明が少ないが、今世紀初めに全米遊園地協会(NAAP)として発足、一九一八年にプール&ビーチ協会(AAPB)と合併した。そしてこの年が実質上のNAAP設立となっている。同協会はその後発展を続け、七二年には米国以外にも会員資格を拡げ協会名も現名称に変更した。このため会員は六十一ヵ国、三千五百社以上(三月現在)にまで拡大している。

同協会の活動には遊園地経営者に役立つさまざまな情報提供などがあるが、主に英語を通じて行なわれるので心得のない人には分かり難い。しかし年一回開かれる伝統的なIAAPAショー(パークショーとも呼ばれる)はその内容から、日本の業者にとっても大きな意義のある催しとなっている。今年のIAAPAショーは十一月十七―二十日、ロサンゼルスのコンベンションセンターで開催される。同コンベンションセンターは現在拡張工事中だが、秋には完成する。

IAAPAショー93には八百社以上が二千小間以上を使って出展する予定で、米国以外からの三千五百人を含む一万八千人以上が来場すると見込まれている。今年はとくに七十五周年を記念し、「ワッツ・ニューシアター」という催しが加えられることになっており、七十五年間の活動を紹介するとのこと。

1918★1993 IAAPA CELEBRATE 75

IAAPAの75周年ロゴマーク

マネージャー講座に27人

IAAPAでは、遊園地運営に携わるマネージャーを対象とした〝経営講座〟を一月二十三―二十八日、ニューヨーク州イサカにあるコーネル大学で開講、成功を収めた。受講者は米国のほかメキシコ、カナダ、英国、スペイン、オランダ、エジプト、マレーシアからの二十七人だった。

〝経営講座〟の内容は遊園地の企画、マーケティング、財務、トレンド、マネジメント、危機管理(リスクマネジメント)などで、コーネル大学の教授陣が当たった。同大学はもてなし(ホスピタリティ)運営についてとくに研究が盛んなことから選ばれた、とIAAPAの教育委員長、デニス・シーゲル氏(ITPS社社長)は語っている。

フリッパー世界選手権

PAPA93開催

ブルック・シールズら参加

第三回プロフェッショナル・アマチュア・ピンボール・アソシエーション(PAPA)世界大会が二月十一―十四日、ニューヨーク市内のパークセントラルホテルで開催され、カナダ、英国、ドイツからの選手を含む約五百人のプレイヤーがフリッパープレイの腕前を競った。

これは同市内ブロードウェイのゲーム場を経営するスチーブ・エプスタイン氏が設立したPAPAが、毎年開いているもので、とくに有力マスコミを動員することで知られているが、今回は社会福祉行事「ニューヨーク・スペシャル・オリンピック」の一環として行なわれたことから、女優ブルック・シールズら有名人も多数参加し、大変な盛り上がりを示した。

PAPAの運営にはエプスタイン会長のほか、フランク・セニンスキー副会長(アルファオメガ社社長)らが、すべてボランティアで当たった。またフリッパーメーカー五社も機械を提供するだけでなく、運営を手伝った。

初日と二日目は、参加費一人十五ドルでの一般競技で、好成績のプレイヤーが三日目の競技に進んだ。その結果、バージニア州から来たソフト開発技師、ライマン・シーツ氏(二十六歳)が〝世界で最も優れたフリッパープレイヤー〟となった。同氏は日本の禅スタイル(足を組み合わせるような格好)でプレイし、大会賞金三千ドルを持ち帰った。

大会を彩る有名人はブルック・シールズのほか、コメディ女優のアリス・バレット、歌手のルー・リード、アメリカンフットボール(ニューヨーク・ジャイアンツ)のハワード・クロスら。報道関係はCNN、CBS、ニューヨークタイムズなど四十社以上で、日本のフジテレビまで入っている。これらはテレビ、新聞で報じられ、フリッパー・ビジネスにとって大きなパブリシティになった。

なお、もうひとつのフリッパー大会、IFPA93は五月二十一―二十三日、ミルウォーキーのグランド・ミルウォーキーホテルで開かれる。これはAMOAが支援しているもので、大手メーカー四社も後援する。

AICセミナー(香港)

国際会議に175人

東南アジアの遊園地市場分析

東南アジアで開かれる国際遊園地セミナー「エイシア・パシフィック・テーマパークス&アトラクションズ93」(二月二十三―二十四日、香港)には、遊園地開発業者など百七十五人(うち米国からは二十三人)が参加した。シンガポールのAIC(エイシャン・インベストメント・コンファレンス)社が主催するもので、九二年四月シンガポールでの開催に続く二回目。

セミナーでは香港・オーシャンパークのダレル・メッガー社長が、同園は開業後七年間は赤字だったが、その後順調で九二年度の入場者は前年比三〇%増の二百八十万人、利益も五〇%増と成長を続けている、など語った。

このほかタイのマジックランドのキティパラポーン氏、ジャカルタのドーニア・ファンタジーのリアブジー氏らの講演が続いた。

英国でもTVポーカー問題

英国でもクレジット換金方式の違法TVポーカー機に対して、営業者の逮捕、遊技機の押収など警察当局が進めているが取り締りが追いつかないことに不満が出ている。これは「コインスロット」三月二十六日号が伝えている。

違法TVポーカー機の摘発を望んでいるまともなオペレーターからは、警察に頼るだけでなく、付加価値税(VAT)の脱税を理由に税務当局に取り締ってもらってはどうか、と提案しているとのこと。しかし、違法なギャンブルに対しては、とにかく摘発を強化する以外に方法はないと思われるが、どうだろうか。

アタリゲームズ社

スミス氏が昇格

国際販売担当副社長に

デビット・スミス氏

米国のアタリゲームズ社(本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長)は三月二十四日、英国での販売部長、デビット・スミス氏を国際販売担当副社長に昇格したことを明らかにした。

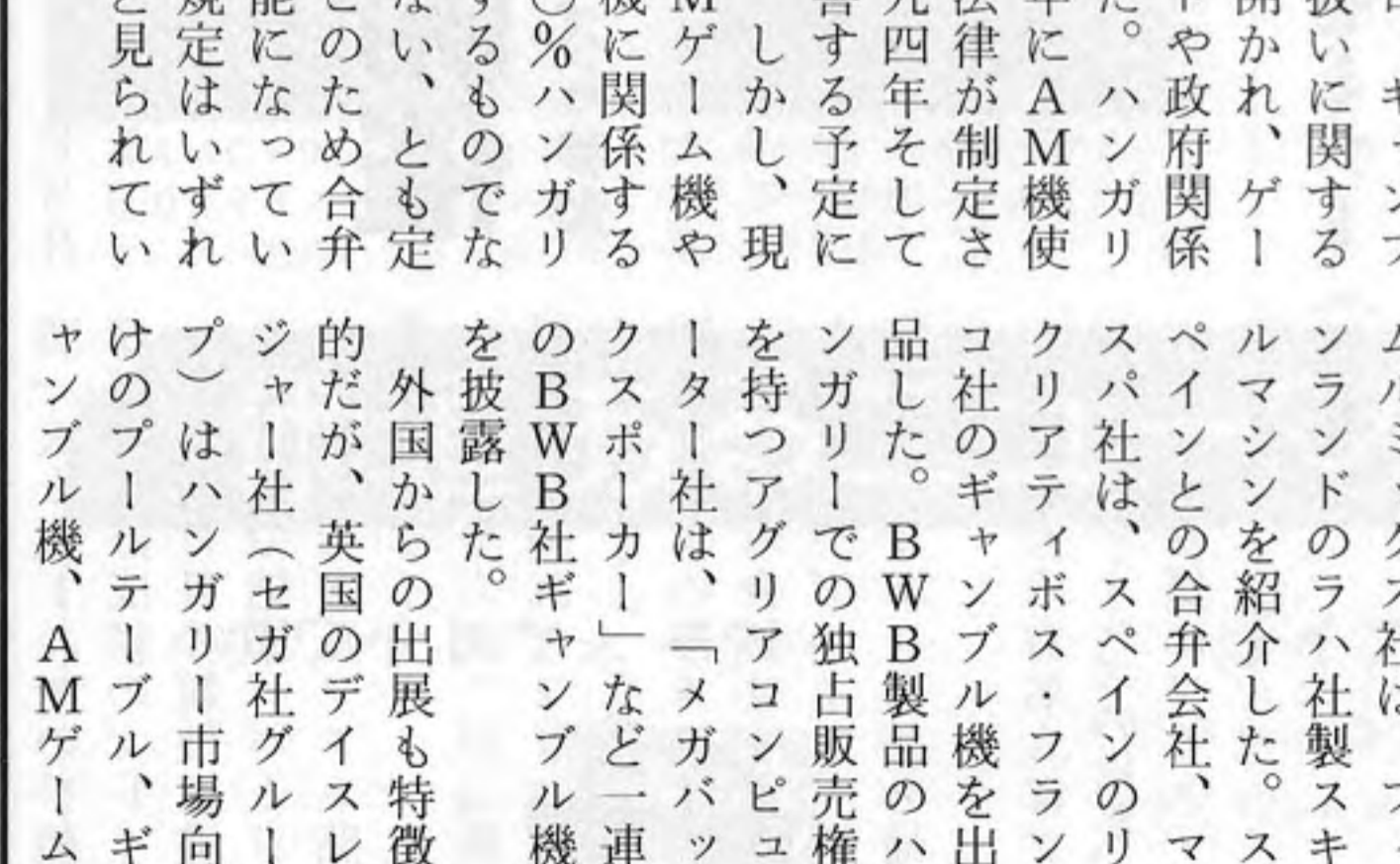
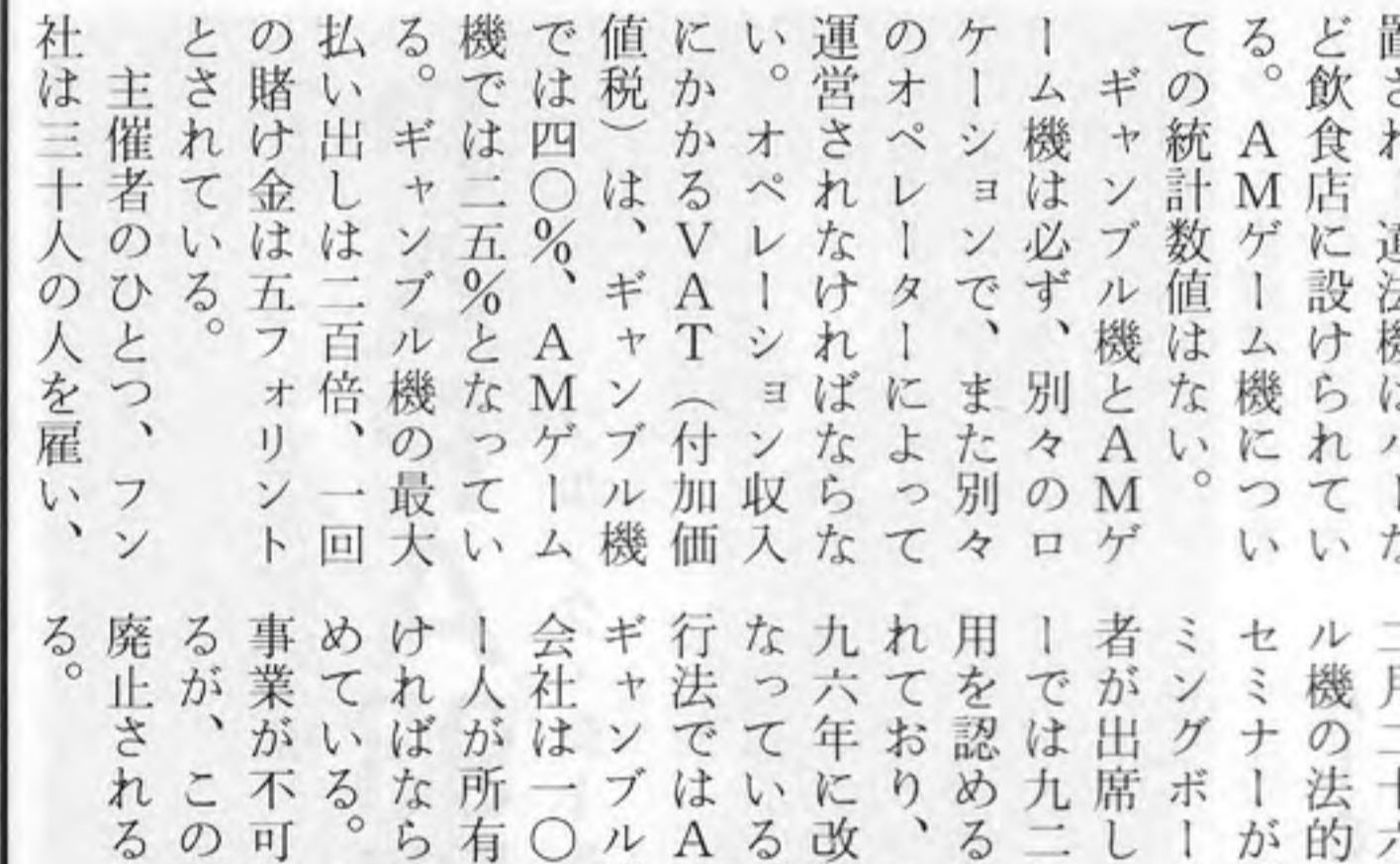
スミス氏は十二年前に入社、主にヨーロッパとオーストラリア市場の販売を担当してきた。今回の昇格で東欧、北欧、南アフリカの各市場も担当することになる。またヨーロッパでの製造拠点、アタリ・アイルランド社のマイク・ニーブン社長と連携して進めることについては従来と同じとのこと。

ヨーロッパAM通信

ハンガリー初のHuina活発に

経済自由化2年間で急速に発達

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】ハンガリーでは、他の大部分のものと同様、遊技機業界もたった二年間しか歴史がない。二年の間に基礎が作られ、賭博遊技を監督するゲーミングボード（賭博取締り局）が設置され、外国企業との合弁会社が多数設立された。

ハンガリーで初めての遊技機展、Huniaショー93は二月二十五～二十八日、ハンガリー東部のデブレセンにあるアラニビカホテルで開かれた。これはハンガリーの有力オペレーター会社、フン社（本社デブレセン）とハングエキスポ社の共催によるものである。デブレセンの人口は二十万人で、この国では二番目に大きい都市である。

ハンガリーの人口は一千万人で、うち二百万人が首都ブダペストに住んでいる。全体の九〇%がマジャール人で、マジャール語が国語となっている。残る一〇%にはドイツ人、スロバキア人、ルーマニア人などが含まれる。ハンガリーの通貨単位はフォリント（約一・五円）で、二十フォリントまでの硬貨と、五千フォリントまでの紙幣が流通されている。

他の東ヨーロッパ諸国と比べると、ハンガリーの経済は一般に正常化されつつあると受けとられており、フォリントは比較的安定した通貨となっている。

Hunia93は出展社が約四十社と小さいショーだったが、活発だった。出展社の半分はハンガリーで、あと半分は外国からだったが、業界歴の浅い国ではむしろ理想的な状態と言える。ハンガリーの業者は国際的な業界と関係を持とうと努力しており、外国の業者はこういう催しを通じて市場開発が可能かどうか探りに来ていた。その結果さらに合弁会社が設立されることになり、また多くの注文が集まることになった。

展示会に伴い、ギャンブル機の法的扱いに関するセミナーや、懇親パーティーも開かれた。英国のディスレジャー社はこのショーに来ない一般の人々のため、ホテルのロビーにTVゲーム機を設けて楽しませた。

ハンガリー国内では古い機種しか使われていないが、展示会ではAMゲーム機もギャンブル機も国際的な水準にあるものが展示された。ただし、ワルシャワ（ポーランド）やセント・ペテルスブルグ（ロシア）ではギャンブル機に対する関心が高いが、ハンガリーではAMゲーム機のほうの関心が強いという違いはある。

問題は違法営業

ハンガリーには合法的なギャンブル機が四千台あり、違法なギャンブル機が二万五千ないし三万台あると見込まれている。合法機は賭博遊技場に設置され、違法機はバーなど飲食店に設けられている。AMゲーム機についての統計数値はない。

ギャンブル機とAMゲーム機は必ず、別々のロケーションで、また別々のオペレーターによって運営されなければならない。オペレーション収入にかかるVAT（付加価値税）は、ギャンブル機では四〇%、AMゲーム機では二五%となっている。ギャンブル機の最大払い出しは二百倍、一回の賭け金は五フォリントとされている。

主催者のひとつ、フン社は三十人の人を雇い、七百台以上オペレートしているが、最近別会社のユーロフン社を設立し、四台のギャンブル機を置く同社初のギャンブル遊技場をオープンさせた。これはフン社が経営するパーツショップの地下にあり、同社の経営するもうひとつのAMゲーム遊技場とは入口も完全に分かれている。

Huniaの会期中の二月二十六日、ギャンブル機の法的扱いに関するセミナーが開かれ、ゲーミングボードや政府関係者が出席した。ハンガリーでは九二年にAM機使用を認める法律が制定されており、九四年そして九六年に改善する予定になっている。しかし、現行法ではAMゲーム機やギャンブル機に関係する会社は一〇〇%ハンガリー人が所有するものでなければならない、とも定めている。このため合弁事業が不可能になっているが、この規定はいずれ廃止されると見られている。

問題は違法ギャンブル機がまん延していることである。ゲーミングボードは、ギャンブル機特有の性質を挙げたり、機能面での検定制度導入を検討したりしているが、どうするか明らかではない。ただ業界側としては、規制しすぎて六十六万台もあったペイアウト式ギャンブル機が二十二万台に急減したスペインのような打撃を受けたくない、と主張している。

目立つ合弁会社

出展社にはハンガリーと外国の合弁会社が目立った。イスラエルとの合弁会社、EAC社はTVギャンブル機のメーカーで、百人の従業員を擁し、毎月二百五十台生産できる。ハンガリーのほかスロバキア、ロシア、ブルガリアなどにも出荷する。

イタリアとの合弁会社であるホモルーデンス社は、TVゲーム機のキャビネットを出品した。フィンランドとの合弁会社、ムルミックス社は、フィンランドのラハ社製スキルマシンを紹介した。スペインとの合弁会社、マスパ社は、スペインのリクリアティボス・フランコ社のギャンブル機を出品した。BWB製品のハンガリーでの独占販売権を持つアグリアコンピューター社は、「メガパックスポーカー」など一連のBWB社ギャンブル機を披露した。

外国からの出展も特徴的だが、英国のディスレジャー社（セガ社グループ）はハンガリー市場向けのプールテーブル、ギャンブル機、AMゲーム機を出品した。うちAMゲーム機にはナムコ「スターブレード」、アタリ「モトフレンジー」などがある。

オランダのベルトマイアー社は、英国ACE社のギャンブル機に関して東欧での販売権を持っていることから、「スーパーバンク」、「マルチバンク」など出品。またTVゲーム機キャビネット「ファーストクラスライン」や、中古のAMゲーム機も出品した。

フランスのアブランシュ・オートマチック社もこのショーで一連のAMゲーム機を出品する予定だったが、手違いのため不幸にも荷物が届かなかった。アイルランドのキンブル社は、同社TVポーカー機のハンガリー版を出品。北アイルランドのメテオ・コントロール社は、プールテーブル用のタイムコントロール機器など出品した。

その名もずばり、ベルギーのギャンブラー社は賭博用のテーブルやその付属品、スロットマシン、カジノ用トークンなどを出品した。

ユーロコイン社とパワーハウス社による合弁会社、PSK（ペイメント・システム）社は英国からTVゲーム機キャビネットのほかプロジェクトコイン社のフルーツマシン、米国IGT社スロットマシンなどギャンブル機とパーツを出品した。

日本からケイアンドユウ（K&U）が出展、中古のAMゲーム機とPC基板、そしてクレーン用ぬいぐるみ景品を展示した。同社ではさらにカラオケ機器も売り込みたいとしている。

このショーで最もにぎわったのはクイックカード社の小間だったが、同社は名刺（ビジネスカード）や、グリーティングカード、アナウンスメントなど即座に印刷できるという機械を紹介し、注目された。

このショーの会期中、ハンガリーで約四十社のオペレーターが業者団体を結成、違法なギャンブル機問題について関係当局と話合いに入ることになった、という発表があった。この国は活発ながら多くの問題を抱え込んで進んでいる。

(Martin Dempsey)

右側上の写真はディスレジャー社のケン・ケネディ氏（左）とレオン・ディス氏。下の写真はパーツを展示したフン社のホルバート・クサバ氏（左）とスチラギ・ヤノス氏

左側上の写真は（左から）EAC社のカロリー・コラレビクス社長とヌメリック社のドナト氏。

下の写真は（左から）ユーロコイン社ベイチ氏、PSK社のクロッキー氏とトムプソン氏

右側の写真はスキルゲーム「パヤッツォ4000」とムルミックス社のメクドロスさん、イバン・ツアント氏

話題のマシン

TV潜水艦シューティングゲーム

潜航、浮上攻撃

アイレムの「海底大戦争」基板

潜水艦によるTVシューティングゲーム「海底大戦争」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から四月下旬発売となる。

これは潜水艦が海底を進行しながら敵艦やメカ怪獣などを撃破し、あるいは浮上して戦闘機を撃墜していくゲームで、魚雷の泡の軌跡や不気味な海底のようすなどが繊細なグラフィックで表現されている。全部で六ステージあり、大阪の道頓堀川を潜航しながら上空の敵機と戦うシーンなど、場面設定に趣向を凝らしているのも特徴。横スクロール画面で八方向レバーと二つのボタンを操作。二人同時プレイも可能。

前方に魚雷、上方にミサイル、下方に爆雷で攻撃するが、アイテムにより魚雷が三種類となるほか、浮上時に機銃や追跡ミサイル（それぞれ使用可能な武器が時間により変化）を駆使できる。また1UPアイテムもある。

タイマー制（各ステージ）と持ち機数制を併用。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

海底大戦争

「それいけ!!ココロジー」

4人用心理診断

セガ社から新エアーホッケーも

心理テスト機「それいけ!!ココロジー」とエアーホッケー「エキサイティング・スピードホッケー」が、いずれも㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から四月下旬発売となる。

「それいけ!!ココロジー」は同名テレビ番組をもとにしたもので、四人まで同時プレイが可能。プレイヤーのイニシャル、性別を入力し診断項目（五項目）を選択。アニメ画像でさまざまなシチュエーションのストーリーが流れ、その中でこんな時どうするか、登場人物は何を考えているかなどが四択制で順次問われていく。終了後その診断結果やアドバイス、プレイヤー同士の相性などが（複数プレイの場合は個別に）プリントアウトされる。アップライト型TV機で価格未定。

「エキサイティング・スピードホッケー」は二人対戦ホッケーゲーム機。プレイフィールドの両サイドにパックが当たると電子音が大きく鳴るという機構を採用したのが特徴で、ゲームを盛り上げる。またゴールするごとに電子音が変化する。パックがどちらのコートにあるかをはっきりさせるネットが中央にある。上部には電光ディスプレイと大きなスコア表示も設置。定価九十万円。

エキサイティング・スピードホッケー

それいけ!!ココロジー

パスワード採用TVアクション

邪悪な神と戦う

コナミ「ガイアポリス」基板

アクションRPGタイプのTVゲーム機「ガイアポリス」が、コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）から四月中旬発売となる。

これは邪悪な神々に戦いを挑むもので、縦スクロール画面。戦いが進むほどプレイヤーが成長し攻撃レベルが上がっていくというRPG方式だが、業務用なのでゲーム展開のスピードが速い。八方向レバーと三つのボタンを操作する。二人同時プレイ、途中参加も可能。

使う武器が異なる三人のキャラクターから選択。途中で宝箱があると、味方となる小さな獣を操作できるチャンス。また宝石を取ると魔法も使える。レバーを回転させたり同一方向に二回倒すと特殊攻撃も可能。ステージごとのタイマーまたはライフがなくなるとゲーム終了。終了時に表示されるパスワード（六文字）により、他の店の同機でも前回終了場面からスタートできるシステムを採用。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

ガイアポリス

ネオジオ用大画面キャビネット

画像と音響向上

SNKから「NEO50」

〝ネオジオMVS〟用2Pキャビネット「NEO50」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK本社大阪、川崎英吉社長）から三月末に発売となった。

同機はダイショー商会（本社大阪、菊池武彦社長）製でソフト二本用。五十インチプロジェクションモニターによる二人用大型キャビネットで、後ろからプレイヤーの頭上まで覆う湾曲した後部デザインがユニーク。頭上とひざ元に設置された計四つのスピーカー（ハイファイステレオ）で音響効果も大きい。幅一一九・二㌢、奥行（標準）二九〇㌢、高さ一七五㌢。で分解、組立て簡単。OP価格百四十五万円。

NEO 50

話題のマシン

TV格闘アクション「キャディラックス」

恐竜の密猟阻止

カプコン大画面キャビネット「OOB-60」も

TV格闘ゲーム「キャディラックス」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から四月上旬発売となった。また同社TVゲーム機キャビネット「CAVII・OOB―60」が二月上旬以降発売となっている。

「キャディラックス」は同名のアメリカンコミックをもとにしたもの。恐竜と人間が共存するという未来を舞台に、自然破壊と恐竜の密猟を行なう悪人たちをやっつけていくという設定で、サブタイトルが「恐竜新世紀」となっている。同社〝Qサウンドシステム〟第二弾となる。八方向レバーと二つのボタンを操作する。三人まで同時プレイ、途中参加も可能。

能力が異なる四人のキャラクターから一人を選択。レバーとボタンの組合わせにより、ダッシュ、ダッシュ攻撃、必殺技などで格闘するとともに、ナイフや手投げ弾を拾うと使うことができ、また銃を取るとシューティングタイプの展開にもなる。

複数プレイの場合、二人が重なるとコンビネーションプレイが可能となる。途中で怒った恐竜も出現し、敵味方に関係なく暴れるので要注意。敵の密猟者たちのキャラクターは多彩。バイクに乗った敵との戦いはキャディラックに乗って追跡するシーンとなり、スクロールのスピードも高速になる。このほかブーメラン式ナイフを飛ばす者、瞬時にプレイヤーの背後に回り込む技を持つ者など人間のほか、異様な怪物も登場する。同社3Pアップライト型「プレイザス」での販売で、定価七十二万三千円。

「OOB―60」は〝Qサウンドシステム〟対応スピーカーシステムを搭載。RGB入力方式による六十インチプロジェクション使用で横画面専用。通信、対戦機能も装備。幅一三四・二㌢、奥行二〇四・四㌢、高さ一七九・六㌢。定価百七十万円。

キャディラックス

CAVII・OOB―60

WMS社の凝ったフリッパー

急流下りテーマ

「ホワイトウォーター」

峡谷の急流下りをテーマとした米国ウィリアムズ社製フリッパー「ホワイトウォーター」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から四月下旬発売となる。

テーマに沿った変化のある凝ったプレイフィールドに特徴があり、左端の上部から下部へと導く急なアップダウンのレーン、右上には洞穴や滝の造型などが設けられ、立体感と深みを追求したものになっている。

ゲーム内容では、三個のマルチボールプレイ、二連ターゲットを数回完成させた上で〝ビッグフット〟の足に火（ボールをヒットすると点灯）をつけるとジャックポットのチャンス、また洞穴にシュートしプールに入れるとダムが点灯し、いろいろなフィーチャーを取得、さらに川のターゲットの完成によりボーナス倍率と得点が加算されるなど凝っている。定価七十二万円。

ホワイトウォーター

カトウ製作所アーケード機

ネコの手を叩く

ナムコから「ドラネコバンバン」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤勇社長）製のモグラ叩きタイプのアーケードゲーム機「ドラネコバンバン」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から四月中旬発売となる。

これは腹をすかしたドラネコの親子が弁当を狙うという設定で、次々と出してくるネコの手を備え付けのハンマーで叩いていくというゲーム。

盤面にはドラネコ親子の顔があり、その前にある白い柵の間（四つある）からネコの手がランダムに出たり引っ込んだりする。ハンマーは二本備えられているため二人同時協力プレイも可能。スタート時に上級者向け「ドラネコモード」（ネコの手の動きが早い）か初心者向け「子ネコモード」かを選択できる。タイマー制だが、一定得点以上で時間延長のボーナスゲームとなる。終了後、盤面に電光で「まだまだあまいにゃー」「なかなかやるにゃん」など三段階に実力が評価される。幅九三〇㌢、奥行八五㌢、高さ一五〇㌢。OP価格六十六万四千円。

ドラネコバンバン

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.199

時代錯誤

山川萬里

「さあ、窓を開けよう」という美しいカンツォーネがある。

窓を開ける季節になった。

夜の窓には暗闇の中にアカシアの白い花房が杳として風に揺れて薫る。

今夜は鎌先とビヤホールでビールを飲んだ。

〈四月は残酷な季節だとT・S・エリオットは言った〉について話そうとしたら、鎌先は眉を寄せ顔を顰めるようにして、

「ああ、あれはもういいよ」

と言う。

「どうして」

「だってさ、考えてみればというよりも何も考えなくたってさ、今この国で良い状態であるものなんて何にもないだろう。

そういう中で殊更に教育の問題だけをとりあげても何も解決しないのではないかなあと思われてきだしたしさ。

それにだいいち、そんな話をしながら飲んでもビールを不味くするだけだろう。

せめて飲む時だけは、漠然とでもいいから、日本に明るい未来があるかのような感じをもちながら明るい気分で飲みたいものだよ」

「明るい未来というのも極端すぎるが、厭な気分で飲むこともないよ」

鎌先には教育について二、三、聞きたいこともあったがそれは脇に置かれることになり、気分を害したりすることなく愉快に飲んで別れた。

飲んだ後夜の街を歩くと、肩先を撫でてゆく微風が心地よかった。

鎌先とは結局話せなかったが、私は私として鎌先が触れていたことについて言い分がある。

時代の流れをみても重厚長大から軽薄短小へと変わってきた。

そういう中で、生徒が鉄扉に挟まれて死んだというのはいかにも重重しい出来事なのだ。

教育について言えることは、もっとシンプルに徹したらということである。

単純でいいから、大事なことについてだけは徹底して教える。それでいいとおもう。

戦前の教育と戦後の教育を比較した場合に、いちばん大きな違いは体罰である。

戦後は体罰が禁止になり、当時の子どもたちは体罰がなくなっても、言葉だけで充分教育は成果が期待出来ることを納得した。

しかし、今から振りかえってみると、当時の子どもたちには戦前の体罰の後遺症が残っていた。

戦前に厳しく殴打された刷り込みが強く印象づけられている子どもたちであった。

特にしてはならないとされていることをした場合には、自分たちの世界とはちがう怖い世界から間違いなく鉄槌が下された。

俗に〝怖いもの知らず〟という語があるが、何をしても、たとえタブーを冒しても、異世界から鉄槌が下ることはないと信じこんでいる。故意に悪いことをしてもその結果に対しては多寡をくくっている子どもたちが出てきだしたのは、多分、戦前の不幸な記憶をもたない子どもたちの世代と重なっている。

勿論、暴力や体罰はよくないが、戦後、理由を問わず一切の体罰が禁止され、結果としては、いじめの横行、暴力の跋扈が事実上放棄されている学校が増え、登校を拒否する児童の数もそれに比例して増加している。

無法が支配している集団で生活してゆくためにはどうすればよいか、というノウハウを身につけるための修練場が今の学校なのである。

戦後教育のスタートはどこで間違っていたのであろうか。

〝振り子病〟ということがよく言われている。

右へ振った後には、振り子は必ず左へ振る。ほどほどにほどのよさの中庸を保ち難い社会についての謂である。

戦後社会は戦前社会についての一切の否定の上に成り立つ。封建社会に対する民主社会。暴力による威圧に対して全ての暴力の否定。

西欧社会においては子どもを育ててゆく上においては全て話によって事の是非道理を知らせている。暴力は未開社会の原理である。警官も公僕であるから暴力は使用しない。民主社会とは民主主義による教育とはそういうものであるという考え方がとられるようになり、それが支配的になっていった。

ところが西欧諸国において、小さい子どもの躾をする際に、非常に大事なことをいくら言っても分らない子どもには女親でも打擲するし、またそれによって、子どもの側においても大事なことのランクづけがはじめて理解されてゆく。また刷りこみもなされてゆき、子どもも大きくなって暴力では親を凌ぐことが出来るようになっても、ここ一番非常に大事な判断を誤っているような場合に親の指摘を受け入れることが出来るのは、やはり幼少の頃の刷り込みによるものであろう。

学校でも児童の段階までは公然と暴力の介入を認めているようで、小説にもよくズボンやスカートを下げて鞭打ちの刑を受ける子どものシーンが出てくる。

ただし、あくまでも児童の段階まで中学生になれば大人扱いである。

小さい時に、きちっと事の道理是非については正確に刷りこみが完了されてしまうということなのだろう。

こういう話をP・T・Aの母親に話をしても通じないと想像しながら、開いた窓から流れこむ、かぐわしい夜気を感じ、寝転んで天井を見ながら考えるともなく考えこんでいる。酔いの残りが心地よい。

多分、あれだろうな、額に青筋を立て怒髪天をもつかんばかりの勢いで叱られてしまうことだろう。

「世の中を知らないのにもほどがある。時代錯誤もいい加減にして下さい」

と刷りこみがなされていない、戦後教育を受けてきた母親、自分の言うことには間違いがないとおもいこんでいる母親が発言をする。まあ、そうかといって暴力一切否定の建て前の教育を受けてきた教師の側にも、振り子病が出てくると、大変なことになってしまうし、小さい時の刷り込みだけについても事はそう簡単ではないとうつらうつらしている。

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストⅡダッシュ・ターボ（カプコン） SF II・CE Turbo (Capcom)	7.93
❷	—	ファイターズヒストリー（データイースト） Fighter's History (Data East)	7.62
❸	—	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	7.60
❹	—	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	7.33
5	4	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	7.15
6	3	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume*(Konami)	6.72
7	5	餓狼伝説 2（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 2 (SNK)	6.69
8	2	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	6.67
9	6	天地を喰らう Ⅱ（カプコン） Worriors of Fate(Capcom)	6.33
❿	—	ファイアー・スープレックス（ＳＮＫネオジオ） 3 Count Bout (SNK)	6.31
⓫	12	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy*(Tecmo)	6.00
⓬	20	上海 Ⅱ（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.92
13	13	ストリートファイターⅡダッシュ（カプコン） Street Fighter II : Champion Edition (Capcom)	5.89
⓮	—	牌砦（メトロ／エイブル） Fortress of Tile (Metro/Able)	5.83
15	14	龍虎の拳（ＳＮＫネオジオ） Art of Fighting (SNK)	5.75
16	8	ＶＶ（ヴイファイブ）（東亜プラン／タイトー） Grind Stormer (Toaplan)	5.70
17	15	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.67
⓲	—	スーパーワールドコート（ナムコ） Super World Court (Namco)	5.58
19	10	ダークエッジ（セガ社） Dark Edge (Sega)	5.54
⓴	—	ウルトラ闘魂伝説（バンプレスト） Legend of Ultraman (Banprest)	5.50
21	16	ストリートファイター Ⅱ（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	5.47
22	11	クイズＦ１ワンツーフィニッシュ（アイレム） Quiz F1 Race* (Irem)	5.44
23	22	スーパーワールドスタジアム '92激闘版（ナムコ） Super World Stadium '92 Heavy Fighting (Namco)	5.33
24	21	グリッドシーカー（タイトー） Grid Seeker (Taito)	5.25
25	19	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.19

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	8.55
2	2	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	7.93
3	3	スーパーチェイス（タイトー） Super Chase (Taito)	7.54
❹	5	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (Deluxe) (Sega)	7.41
5	4	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）(ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	7.18
6	6	ワイルドパイロット（ジャレコ） Wild Pilot (Jaleco)	7.14
❼	12	グランプリスター（ジャレコ） Grand Prix Star (Jaleco)	6.86
8	8	天地を喰らう Ⅱ（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	6.75
9	9	ファイナルラップ 3（デラックス）（ナムコ） Final Lap 3 (Deluxe) (Namco)	6.71
10	7	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）(ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	6.50
11	11	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	6.17
12	10	ファイナルラップ 3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	6.16
⓭	14	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	6.03
⓮	15	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	6.00
15	13	パワーホイールズ（タイトー） Double Axle [Power Wheels] (Taito)	5.50

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	まーじゃん競馬王（日本物産） Mahjong King of Horse Racing* (Nichibutsu)	5.60
2	1	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.33
3	2	麻雀革命Ⅱ・プリンセスリーグ（ジャレコ） Mahjong Revolution II* (Jaleco)	5.29
4	4	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.20
5	3	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Mahjong Final Romance* (Video System)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	フィッシュテールズ（ウィリアムズ） Fish Tales (Williams)	6.20
❷	—	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	6.00
3	3	リーサルウェポン 3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	5.67
❹	6	ゲッタウェイ（ウィリアムズ） Getaway (Williams)	5.57
5	4	フック（データイースト） Hook (Data East)	5.52

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

4月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＮＢＡ ＪＡＭ（ウィリアムズ）	9.58
2	モータルコンバット（ミッドウェー）	9.42
3	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	9.14
4	ストリートファイターⅡチャンピオンエディション〔ＳＦⅡダッシュ〕（カプコン）	8.71
5	ターミネーター 2（ミッドウェー）	7.75
6	ゴールデンアックス Ⅱ（セガ社）	7.68
7	サンセットライダーズ（コナミ）	6.60
8	ダブルアクセル〔パワーホイールズ〕（タイトー）	6.59
9	スティールガンナー（ナムコ）	6.42
10	スーパーハイインパクト（ミッドウェー）	6.40

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	バーチャレーシング（セガ社）	9.50
2	スズカ８アワーズ（ナムコ）	9.07
3	レースドライビング・パン（アタリゲームズ）	8.50
4	レースドライビング（アタリゲームズ）	8.26
5	スタジアムクロス（セガ社）	8.00
6	エックスメン（コナミ）	7.81
7	ファイナルラップ 2（ナムコ）	7.79
8	エキゾーストノート（セガ社）	7.75
9	アームチャンプス 2（ジャレコ）	7.67
10	グランプリスター（ジャレコ）	7.58

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ワイルドパイロット（ジャレコ）	8.00
2	スーパーチェイス（タイトー）	8.00

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストⅡＣＥ〔ダッシュ〕ターボ（カプコン）	8.83
2	タイムキラーズ（ストラータ）	8.16
3	フェイタルフューリー 2〔餓狼伝説２〕（ＳＮＫネオジオ）	7.90
4	スリーカウントバウト〔ファイアー・スープレックス〕（ＳＮＫネオジオ）	7.83
5	ワールドヒーローズ（ＳＮＫネオジオ）	7.56
6	ネック&ネック（ブンドラ）	7.36
7	ストリートファイター Ⅱ（カプコン）	7.31
8	アート・オブ・ファイティング〔龍虎の拳〕（ＳＮＫネオジオ）	7.27
9	ウォリアーズ・オブ・フェイト〔天地を喰らうⅡ〕（カプコン）	7.09
10	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	6.88
11	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.80
12	スキンズゲーム〔メジャータイトル２〕（アイレム）	6.69
13	バッキーオヘア（コナミ）	6.56
14	スティールガンナー 2（ナムコ）	6.56
15	ビューポイント（ＳＮＫネオジオ）	6.47
16	レッスルフェスト（テクノス）	6.31
17	キング・オブ・モンスターズ 2（ＳＮＫネオジオ）	6.21
18	オフロード・トラックパック（レーランド）	6.18
19	アンダーカバーコップス（アイレム）	6.11
20	リムロッキン・バスケットボール（ストラータ）	6.09

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アダムスファミリー（ミッドウェー）	9.00
2	ロッキー&ブルウィンクル（データイースト）	8.70
3	クリーチャー・フロム・ザ・ブラックラグーン（ミッドウェー）	8.65
4	ホワイトウォーター（ウィリアムズ）	8.51
5	スターウォーズ（データイースト）	8.50
6	ドラキュラ（ウィリアムズ）	8.27
7	フィッシュテールズ（ウィリアムズ）	7.98
8	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	7.91
9	キューボール・ウィザード（プリミア）	7.83
10	リーサルウェポン 3（データイースト）	7.73

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Nintendo Plans Satellite Broadcasting Services

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on March 18 that it has invested ¥782 million in Satellite Digital Audio Broadcasting Co. (St. GIGA), Tokyo, and taken preparatory steps for providing various services through the linking of "Super Famicom" with satellite broadcasting. Game-related services offered by linking "Super Famicom" with satellite broadcasting will start from April 1994, and Nintendo has set about the development of software for that purpose.

St. GIGA is a joint-venture company which has concentrated on subscription music broadcasting. However, as a result of its failure to secure increased frees, its management has fallen into financial difficulties with ¥5,380 million in debt. As a result, St. GIGA asked Nintendo for assistance including a financial investment. In March, Nintendo did invest in the company with the result that Nintendo has become the largest shareholder owning 19.3% of all shares.

From April 1994 St. GIGA will begin a letter information service using unused frequencies, in addition to the current music broadcasting. Nintendo has decided to participate in the plan and start a satellite broadcast information service. A dedicated decoder and adapter linking the BS tuner and "Super Famicom", and also a dedicated cartridge attached to the "Super Famicom" is necessary. Nintendo and St. GIGA have now begun joint development of these accessories.

Three types of cartridge will be developed. One is for St. GIGA for music broadcasting together with image and letter information. Another one is for "satellite games" and is equipped with functions such as simultaneously starting/ending a game throughout Japan and displaying the results. The final one is for "satellite education" use.

However, the greatest potential in satellite broadcasting lies in the supply of game software, but Nintendo declined to comment on this. This is probably because a concrete plan is yet to be drawn up.

St. GIGA expects that reception contracts, which number only 40,000, will increase dramatically from April 1994 when the above-mentioned services will start. Nintendo has also expressed a view that St. GIGA's management structure can be improved provided good software is produced.

Konami HQ: Only Tokyo

As of April 1, Konami Co., Ltd. has abolished the two head office system and integrated the head office functions into the Tokyo Head Office. Although the registered head office remains in Kobe, all business functions are now concentrated in Tokyo.

According to Konami, (1) Kobe Head Office, which has been mainly engaged in game software development, is renamed "Kobe Development Center", (2) Tokyo Head Office is renamed "Head Office" and (3) the software development center in Tokyo is renamed "Tokyo Development Center".

Recently, the company has also revealed that, in order to expand its development capability in the Tokyo area, it has decided to construct "Tokyo Technical Center" in Zama City, Kanagawa Prefecture. It is intended for software development and applied research, and will also serve as a center for producing coin-op games.

"Tokyo Technical Center" will be a 5-story building with a total floor area of 12,000 m² standing on 6,500 m² of land. With about ¥6,000 million of investment, its construction will begin in June 1993 and be completed in June 1994.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

E&S, Namco To Co-Develop CG Vid Game

Evans & Sutherland Computer Corp. (E & S), Salt Lake City, UT, U.S.A., a manufacturer of hardware and software for super-realistic computer graphics (CG), and Namco Limited, Tokyo, have reached an agreement whereby Namco will incorporate E&S advanced CG technology in developing a next-generation amusement game. It was announced by both companies on March 25.

Founded in 1968, E&S has delivered more than 600 visual systems to the civil aviation and defense industries, every branch of the U.S. armed services, other allied military forces, and NASA, where they provide real-time CG and display systems for flight simulators.

Namco has its own CG department which has been developing CG system boards for video games. Now by tying up with E&S, Namco expects E&S's advanced 3-D CG image generation system ESIG-2000/4000 to enable them to take the next major step forward in game development. E&S has so far concentrated upon military applications. However, due to government cutbacks in military expenditures, the company has been forced to look for civilian applications and as a result tied up with Namco which is known for excellent amusement game development.

Tying up with the simulation division of E&S, Namco will pursue joint development of new 3-D CG video games. Therefore, as of April 1, Namco newly established the VR development division and absorbed the existing CG department, etc. into the new division.

Both Masaya Nakamura, president of Namco, and Robert Schumacker, president of E&S, expressed great expectations of the agreement.

Sega: Cheaper Home Consoles

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced new models for its home video system on March 30. These are "Megadrive 2" and "Mega CD 2" which are more compact and lower priced versions of "Megadrive" and "Mega CD", and their domestic shipments will begin on April 23. This is now possible due to the favorable growth in overseas markets including the U.S.A. and Europe. Sega will also ship the new models to overseas markets.

"Megadrive 2" is priced at ¥12,800 which is 39% cheaper than "Megadrive" (¥21,000), while "Mega CD 2" is ¥29,800, 40% cheaper than "Mega CD" (¥49,800). Thus, significant price decreases and size reductions have been achieved while maintaining all the conventional functions.

In both of these models, the circuit has been redesigned and conventional plural PC boards have been integrated into one board, thus realizing the reduced price and size.

With shipment of the new models, production of conventional models will be discontinued. In Japan, 3 million units of "Megadrive" have been shipped between October 1988 and March 1993, while 280,000 units of "Mega CD" have been shipped between December 1991 and March 1993. In the first year, Sega intends to ship one million units of "Megadrive 2" and 600,000 units of "Mega CD 2".

With Nintendo revealing a plan to ship a CD-ROM player for "Super Famicom" at the price of ¥27,000 in the coming summer, Sega has felt it necessary to take countermeasures. Different from the "Mega CD" with its front-loading system, the "Megadrive CD 2" features a top-loading system replacing the CD-ROM from the top.

"Virtua Formula" Goes On Location

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, has installed the 4-player "Virtua Formula", which was unveiled at the AOU Expo '90, at its arcade "Roppongi GIGO", Tokyo, and commenced its operation on March 2.

"Virtua Formula" is a video race game using Sega's CG system PC board "Model 1". It is equipped with a cockpit which is the same in shape as a racing car, and a 74-inch screen for 4 players, and also a 60-inch monitor on which the racing positions of the 4 players are projected. Needless to say, 4 players can play simultaneously. It is also equipped with an air system for moving the cockpit. At this arcade, it is operated at ¥500/play per player.

namco
全国続々設置中!!
THEATER 6
GALAXIAN3
PROJECT DRAGOON
シアター6・ギャラクシアン3プロジェクトドラグーン
超ワイドスクリーンに大迫力の3-DCG映像
実証：画面写真をよくご覧ください。
6人マルチプレイ
ENTRANCE
EXIT
省スペース
仕　様
●寸法：W5,000×D4,900×H2,400(mm)
●消費電力：1.4kW　18.0A
●映像部：110インチビデオプロジェクター2基
●音響部：4CH マルチサウンドシステム
●定員：6名
ぬいぐるみしか取れないなんて、ナンセンス！
SWEET FACTORY
2人同時プレイOK！
夢のクレーンマシンにピッタリ！
「スウィートファクトリー」用景品大好評発売中！
仕　様
●寸法：W1,680×D962×H1,940(mm)
※筐体上下および操作部の分割が可能です。
●重量：320kg　●消費電力：190W
●〒91-47718
近日登場!!
空中戦（ドッグファイト）シミュレータ　エア コンバット
AIR COMBAT
敵機をすばやく発見し、撃墜する。それが君の任務だ。
身体を揺さぶる AUDIO SYSTEM !!
4スピーカー ボディソニック
※BODY SONICはパイオニアの登録商標です。
仕　様
●寸法：W1,116×D2,654×H1,947(mm)
※筐体は前後分割が可能です。
●重量：約370kg　●消費電力：約360W
●〒95-4688
ラッキー&ワイルド
Lucky & Wild
DRIVE & SHOOT!
1Pは、運転しながら撃つ。
2Pは、ショット専門。
ハチャメチャのスピードアクション！
ショッピングアーケードに入る！
時限爆弾を打ち壊せ！
荒れ地に逃げたぞ！
仕様　●寸法：W930×D1,830×H1,840(mm)
●重量：250kg　●消費電力：190W
●〒95-4531